•La Revista de Juegos de Ordenador nº1 en el Mundo•

EDICION ESPAÑOLA

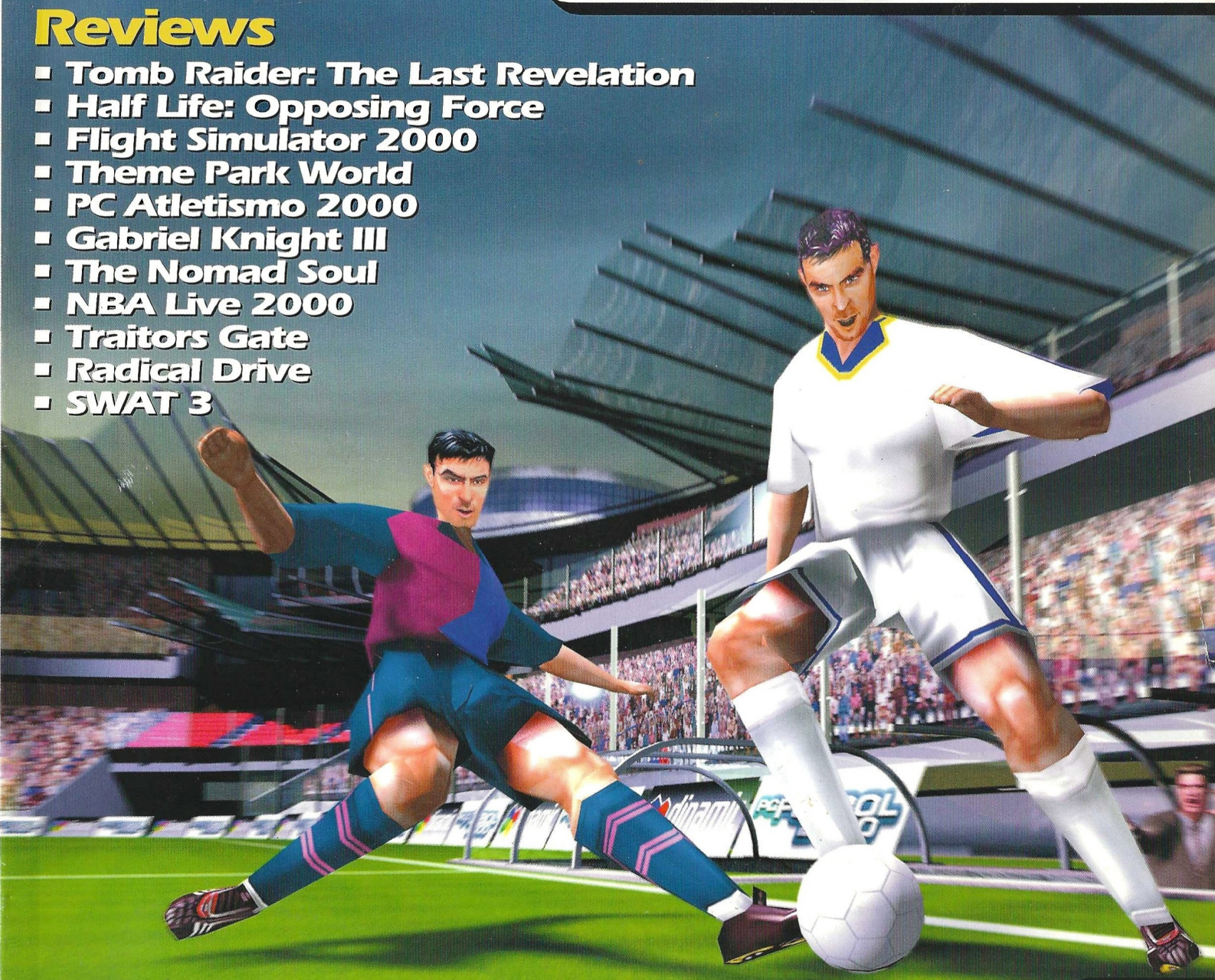
Top Secrets Interactivos para llegar al final de: Atlantis II, Drácula, Fausto y Aztecas

COMPUTER GAMING WORLD

Nº50 • Enero • 2000
695 ptas. / 4,16 euros

Reviews

- Tomb Raider: The Last Revelation
- Half Life: Opposing Force
- Flight Simulator 2000
- Theme Park World
- PC Atletismo 2000
- Gabriel Knight III
- The Nomad Soul
- NBA Live 2000
- Traitors Gate
- Radical Drive
- SWAT 3



PC Fútbol 2000

Sigue siendo el rey

8 424094 401017 00050
CEUTA, MELILLA Y CANARIAS: 720 ptas. / 4,31 euros

¡PORFA MAMÁ, CÓMPRAME LA EXPANSIÓN!
HALF-LIFE
OPPOSING FORCE
EXPANSIÓN OFICIAL DE HALF-LIFE: ELEGIDO JUEGO DEL AÑO
EN MÁS DE 50 PUBLICACIONES INTERNACIONALES.
NUEVA CAMPAÑA PARA UN SOLO JUGADOR
NUEVOS MAPAS MULTIJUGADOR-NUEVAS ARMAS-NUEVOS PERSONAJES
SIERRA
gearbox software
VALVE
HAVAS INTERACTIVE ESPAÑ
Avda. de Burgos 9, 1º-of 2, 28036 Madr
Tel: 91 383 26 23, Fax: 91 383 24
www.havasinteractive.

COMPUTER GAMING WORLD

Editor:
Vicente Robles
Director:
Jose Emilio Barbero
Redactores y colaboradores:
Alfonso Catena, Jose Villalba Medina, Gustavo Higueruela, Alfredo Biurrun, Mariano Tortosa, Jose Luis Coto, LH Servicios Informáticos, Mariano Gómez
Secretaria de Redacción:
Margarita Manchado
Diseño: Fernando de Miguel
Jefa de producción: Guadalupe Gisbert
Redacción: C/Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid
Teléfono: 91 304 55 42 Fax: 91 327 26 80

Publicidad

VIA Publicidad

Presidente: Julio Grande y Andrés
Director General: Fernando de la Peña
Jefe Publicidad Madrid: Tomás Jiménez
Coordinador: José Manuel Hernández
C/Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid
Teléfono: 91 304 55 42 Fax: 91 327 27 92

Edita

América Ibérica

Presidente fundador:
Gustavo González Lewis
Presidente:
Julio Grande Rodríguez
Consejero-Delegado y Director General:
Carlos González Galán
Directora de Administración:
Paloma Alvárez Ortega
Director de Producción:
Pedro de Lucas
Director de Distribución:
Alfonso Estalrrich Rodríguez
Director de Marketing:
Manuel Fernández Palencia

Venta de números atrasados y suscripciones
Editorial América Ibérica S.A.
C/Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid
Teléfono: 91 304 13 45. Fax 91 327 24 02

Filmación e integración: FOTPREIM
Impresión: AVENIDA GRAFICA

Distribución

DISPAÑA

España: Dispaña, S.L. S en C.
Avda. General Perón , 27. 28020 Madrid
Teléfono.: 91 417 95 30

Depósito legal: M. 38.456 / 1995
ISSN 1135-9323

ARI Asociación de Revistas de Información

ojd

Computer Gaming World no es una publicación de IDG

La edición española de COMPUTER GAMING WORLD se publica por licencia de Ziff-Davis Publishing Company. Nueva York, Nueva York. Los artículos que aparecen en COMPUTER GAMING WORLD que fueron publicados originalmente en la edición estadounidense de COMPUTER GAMING WORLD son propiedad intelectual de Ziff-Davis Publishing Company. Copyright ©1995 Ziff-Davis Publishing Company. Reservados todos los derechos. Computer Gaming World es una marca de Ziff-Davis Publishing Company.

"Reservados todos los derechos. El contenido de esta obra está protegido por la Ley que establece penas de prisión y/o multas, además de las correspondientes indemnizaciones por daños y perjuicios, para quienes reprodujeren, plagiaren, distribuyeren o comunicaren públicamente, en todo o en parte, una obra literaria, artística o científica o su transformación, interpretación o ejecución artística fijada en cualquier tipo de soporte o comunicada a través de cualquier medio, sin la preceptiva autorización."

Computer Gaming World no comparte necesariamente las opiniones personales de los autores publicadas en la revista.

editorial

Efemérides

Supongo que a estas alturas la mayoría de los que estéis leyendo estas líneas estaréis tan confundidos como yo: pero vamos a ver, ¿ha comenzado ya el nuevo milenio o no?¿Y el siglo XXI?, ¿estamos ya en él o tampoco? Supongo que los eruditos en el tema –y algunos que no lo son tanto– seguirán discutiendo todavía sobre tan resbaladiza cuestión, aunque la sensación que se palpa entre "el resto de los mortales", a pie de calle, es que sí, que hemos entrado en un nuevo milenio, y que esta transición, lejos de ser un mero cambio de fecha en el calendario, es en realidad el banderazo de salida de una nueva época en la historia de la humanidad (y hay que recordar que aunque otras culturas y religiones posean otros calendarios el nuestro es el que rige globalmente a efectos prácticos en casi todos los campos).

Es imposible ni tan siquiera imaginar las cosas que estén por ocurrir a corto plazo en el futuro –y no digamos a largo plazo–, pero sí es fácil presagiar que por lo menos determinados campos, en especial los ligados a la tecnología, nos depararán avances tales que ahora ni tan siquiera los creeríamos. Otra cosa es que a otros niveles, como puedan ser la sociedad o el pensamiento humano, el progreso sea también proporcional al propio avance de la mayoría de las ciencias: dicho de otra forma, tal vez en este milenio veamos prodigios tales como la curación de enfermedades tan temidas como el cáncer o el SIDA, incluso es posible también que comience la colonización de otros planetas del sistema solar o descubramos la existencia de vida en otros rincones de la galaxia, pero a la vez, y por desgracia, es también muy posible que tengamos que seguir conviviendo con problemas tan preocupantes como la guerra, el hambre, la marginación o la degradación ambiental.

En fin, dejando a un lado la trascendencia del momento presente que vivimos, no quiero tampoco dejar pasar por alto otra efeméride a la que casi sin darnos cuenta hemos llegado: si el mes pasado celebrábamos el "cuarto cumpleaños" de nuestra publicación, con el ejemplar que tenéis en este momento entre las manos alcanzamos nuestro número 50, y bueno, aunque al igual que ocurre con el tema del tan traído y llevado fin del milenio se podría decir que no deja de ser otra cifra intrascendente, para nosotros cobra cierto significado, aunque sea solamente el hecho de haber conseguido cierto grado de consolidación en nuestro país como medio especializado en el mundo de los juegos de ordenador.

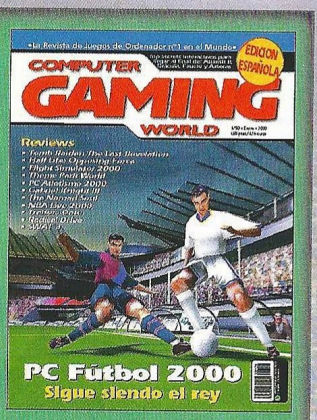
Dicho esto, no me queda sino desearos a todos que paséis unas felices fiestas, y que el año 2000, además de todo lo que se suele pedir en estos casos (salud, amor, paz...) nos traiga también una generosa ración de buenos juegos que nos continúen proporcionando más horas de entretenimiento, que esperamos seguir compartiendo con todos vosotros.

Jose Emilio Barbero

Página Web: www.zdnet-es.com
Correo electrónico: cgw@zdnet-es.com

sumario

NÚMERO 50 • ENERO • 2000



En portada:

Es, sin duda, el juego más vendido de la historia del software lúdico español, y también el único que ha sabido hacerse un hueco en las preferencias de los usuarios durante muchos años (desde el 93 concretamente). Ahora, con la llegada del 2000, Pc Fútbol vuelve a reinventarse por enesima vez dando lugar a su edición más completa y potente.

Traitors Gate

Tomb Raider: The Last Revelation

Flight Simulator 2000

AVENTURA/ROL

Traitors Gate 34

Operación encubierta 652-713. En el más puro estilo del ladrón de guante blanco, esta vez serán las joyas de la corona las que peligran de forma más evidente. Una operación secreta pretenderá hacerse con ellas para poder presionar al gobierno del país y así conseguir lo que desea a título particular uno de los representantes de las Fuerzas Armadas estadounidenses. ¿El lugar? La Torre de Londres.

Gabriel Knight III. El Testamento del Diablo. 38

Cambio de rumbo. A pesar de haber continuado la historia que comenzó con la primera parte de la saga, no ha sido precisamente la misma forma de contarla la que ha hecho famosa a Gabriel Knight. Esta vez, tras sus comienzos en 2D, y su paso por una especie de cine simulado, las 3D en modo infográfico colman todas las espectativas de juego. Nueva apariencia para nuevas... sorpresas.

The Nomad Soul 42

Búscate una vida. El mundo de los muertos ha sido siempre una incógnita en la Historia de la Humanidad. Todos nos preguntamos qué habrá después de la vida... si es que hay algo. Esta vez, tenemos a nuestro lado una solución: Jugando The Nomad Soul, no vagaremos por más sitios que los poblados reinos de muerte en donde nuestra alma luchará por su supervivencia.

ESTRATEGIA

Theme Park World 46

El clon 3D. Con un ayudante que evitará que cometamos más errores de los razonablemente posibles, y un diseño sencillo en su concepción, las exigencias técnicas del juego serán un claro inconveniente para quienes no posean una buena máquina. ¿Y el juego? Trata simplemente del diseño, construcción y gestión de parques de atracciones temáticos. Toda una fiesta.

Imperium Galáctica II 48

Enemigo mío. Tres grandes potencias intergalácticas se enfrentarán en una lucha sin cuartel y a muerte, en la que el único objetivo viable será alcanzar la supremacía de una de ellas sobre las demás para acceder al control de toda la galaxia sometiendo a sus enemigos. Cada especie tendrá un modo particular de actuar y sus movimientos serán impredecibles.

ACCION

Tomb Raider: The Last Revelation 50

Lara la lía. La liberación de Set por accidente miles de años después que su tumba se haya perdido en el olvido, desencadenará una serie de acontecimientos que harán que nuestra heroína ponga rumbo a Egipto, lugar en donde transcurrirán las aventuras de su cuarta entrega. Lara, armada de valor, tendrá que recorrer el país de las pirámides para "desfacer entuertos".

SWAT 3: Close Quarters Battle 56

Acción policial. En el más puro estilo de los documentales policiales hiperrealistas de la televisión norteamericana, este juego trata de sumergir al usuario en las actividades reales de las acciones policiales más arriesgadas. ¿Qué pasaría si tuvieses que rescatar a unos rehenes que sufren bajo la amenaza de los terroristas? Sería relativamente fácil si no fuera porque sólo dispondrás de ¡un minuto para ello!

Half-Life: Opposing Force 60

Fuerza mayor. No se trata de un juego nuevo, sino del set de expansión del Half Life que apareció el año pasado, aunque lo cierto es que se trata de un añadido tan bueno que sería capaz de competir con el original si no fuera porque son la misma cosa. Un aspecto curioso: podremos ver la realidad desde el otro bando: intentaremos acabar con Freeman.

Radical Drive 62

La diversión al poder. Con unas cualidades soberbias, entre ellas el precio con que sale al mercado, y ganas de ofrecer algo realmente bueno, este juego que son más bien cinco en uno, no tardará mucho en ponerse a la cabeza de las listas más votadas: español, de gráficos impecables y diversión asegurada, será asequible para todos los bolsillos. Y es que disfrutar con un buen simulador de carreras de coches ya no es algo inalcanzable.

Codename Eagle 64

Tiempo de héroes. Es un tiempo oscuro, una época de situaciones desesperadas en la que hombres desesperados realizan acciones fuera de toda lógica. Ambientado en una etapa histórica totalmente reconocible por cualquiera de los jugadores, no todos los que se enfrenten a los conflictos planteados verán colmadas sus aspiraciones. ¡La suerte está por encima del destino!

COMPUTER GAMING WORLD

LA REVISTA DE JUEGOS DE ORDENADOR Nº 1 EN EL MUNDO / EDICION ESPAÑOLA

Hype: The Time Quest 66

¡Quiero ser caballero! Unos de los juguetes más populares de cuantos han tenido la oportunidad de alegrar la vida de los niños, y de quienes ya no lo son tanto, han sido llevados directamente al ordenador gracias a los esfuerzos de Ubi Soft. Esta vez serán los famosos "clics" de Playmobil quienes estarán ocupando los lugares más privilegiados de nuestro mundo virtual.

The Wheel of Time 68

El "engine" de Unreal en todo su esplendor. Una sólida historia con abundantes elementos más propios de la aventura, pero rezumando acción en primera persona por los cuatro costados, será la encargada de sumergir al usuario en un raro y complicado mundo. Difícil y con un gran argumento, el juego no tiene desperdicio.

Tonic Trouble 70

A la sombra de Rayman. Aunque la estrella del mes pasado haya sido Rayman, los creadores del juego de Ubi, han aprovechado el tirón y continúan sacando partido a la idea de Michel Ancel con este simpático personaje que promete mucho pero sin llegar a las calidades ofrecidas por su hermano mayor... sobre todo en lo que se refiere a las calidades gráficas.

Toby 72

Las aventuras de un conejito problemático. Sin acabar de cuajar de forma tan sorprendente como lo hizo en su versión para consola, este juego de plataforma en 3D, intenta sacar el máximo partido al mundo del PC. Se trata de un curioso juego que divertirá sin duda alguna a los más pequeños; un poco corto, no obstante, para mentes más maduras.

DEPORTES

PC Fútbol 2000 74

La madurez de todo un clásico. Se trata del último componente de la que comienza a ser una larga saga en lo que a versiones del deporte rey se refiere. A pesar de haber hecho un buen trabajo con la serie, Dinamic sigue sorprendiendo con esta nueva demostración de buen hacer y calidad. Además, acompaña al excelente juego una de las bases de datos sobre este deporte más extensa de cuantas hayamos tenido oportunidad de disfrutar.

NBA Live 2000 80

La vuelta de su majestad. A pesar de haber introducido pocas novedades, las calidades al menos se mantienes y la nueva versión del baloncesto más internacional llega a nuestro país blandiendo como carta de presentación unos gráficos espectaculares y diversión a raudales por los cuatro costados. No obstante, para muchos no será más que un clon mejorado de NBA Live 99.

PC Atletismo 2000 82

Carros de fuego. Lanzamiento de martillo, salto de longitud y algunas disciplinas más, serán las que tendremos oportunidad de disfrutar en esta entrega de Dinamic dedicada al atletismo. Los gráficos de calidad acompañarán en todo momento al jugador, quien disfrutará de una pantalla de juego limpia y sin obstáculos que le impidan mermar su rendimiento en el estadio virtual.

Canal+ Classic Billar 84

A siete bandas. El billar francés será el elemento elegido esta vez para ser simulado en las pantallas de nuestro ordenador. Real como pocas cosas en el mundo informático, esta difícil modalidad, expuesta ahora al alcance de cualquiera, ofrece un completo manual que permitirá a todo aquel que se interese en ella, conocer hasta el más mínimo aspecto del juego. Lo necesario para convertirnos en expertos.

SIMULACION

Flight Simulator 2000 86

El simulador civil del siglo XXI. Dos nuevos aviones nos permitirán entrar en el nuevo milenio de las "alas" de este simulador de vuelo que viene acompañándonos desde 1982 con sus creaciones cada vez más perfectas: el Boeing 777-300 y el Concorde. Además, podremos elegir comprar la edición profesional o la normal, dependiendo de nuestras aspiraciones.

Hangsim 90

A vista de pájaro. Existe una gran diferencia en lo que respecta a la sensación de vuelo libre entre lo que puede experimentarse al viajar dentro de un aparato con motores, o lo que es volar casi con la única ayuda de unas alas postizas, en el más puro estilo Da Vinci. En esta ocasión, el simulador que presentamos ofrece la segunda de las dos características. ¡No hay nada como la libertad!

secciones

8 Léeme.bat

Las noticias más interesantes serán contadas en esta sección. Cada vez con más frecuencia accederemos a Internet para ampliar nuestra información sobre los puntos que más nos interesen. Tras el torrente sufrido en estos meses, y a pesar de lo que pudiera parecer, las novedades y sus sorpresas aún no decaen.

14 Interfaz

A medida que el número de productos para el ocio informático va desbordando las previsiones de profesionales y particulares, las dudas crecerán alrededor de quienes juegan con más frecuencia. Esta sección está pensada para que no tengas problemas a la hora de continuar con tus aventuras.

16 Hardware

Este mes os presentamos dos novedades increíbles: Wingman Gamepad Extreme para que puedas disfrutar tus juegos favoritos con la máxima comodidad; y 3D Prophet DDR, la tarjeta gráfica de última generación que sabrá sacar el mayor partido a las posibilidades de tu ordenador.

19 Zona Alfa

Baldur's Gate en su segunda parte, titulada Shadows of Amn, será el protagonista de la sección esta vez. De aspecto similar al de su predecesor, incorpora algunas mejoras que adelantamos en concepto de primicia para nuestros lectores más asiduos. La nueva promesa de Bioware y Black Isle será lanzada a bombo y platillo para finales del año que viene.

23 Zona Beta

Un número redondo: diez. Éstos serán los elementos que analicemos en nuestra sección dedicada a productos que están a punto de salir al mercado. Entre los más destacados se encuentran la esperadísima segunda parte de MDK y la VIII de Final Fantasy, que ya apareció para el mundo de la consola hace un tiempo y ahora espera impaciente su entrada en el ámbito del PC.

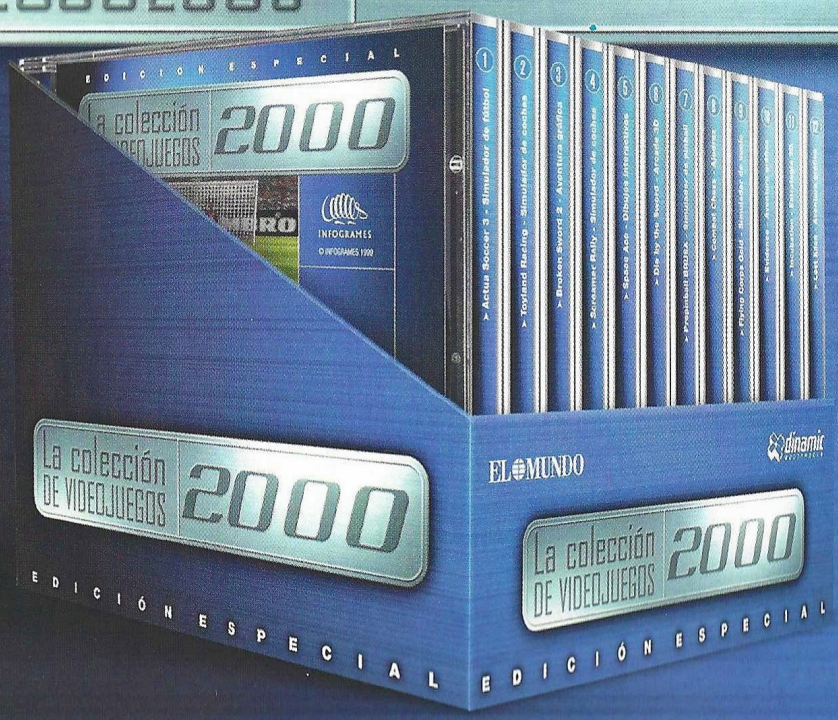
98 Top CGW

No es difícil suponerlo, pero lo cierto es que la avalancha de novedades a la que estamos siendo sometidos durante estas fechas, va a trastocar la lista de los cincuenta juegos más votados. Algunos títulos llegan pisando fuerte desde las profundidades del verano pasado, pero las nuevas generaciones nacidas en tan reciente tiempo, son capaces de hacer sombra a cualquiera.

El juego que regalamos este mes es Microtrack. Una nueva y divertida versión de los juegos de carreras de coches para PC. Asentados sobre unos railes en las diferentes pistas a través de las cuales discurrirán las competiciones, la victoria es una posibilidad que no se oculta a cualquiera. En la página 96 encontrarás las instrucciones de instalación y uso.

Originales imprescindibles para tu colección.

La colección DE VIDEOJUEGOS 2000

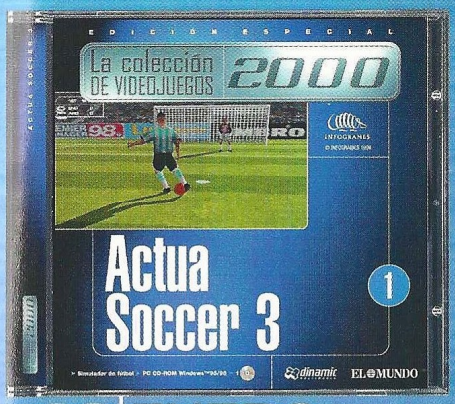


(Una edición especial que no puedes dejar pasar)

Dinamic Multimedia y EL MUNDO presentan la Colección de Videojuegos 2000, una selección exclusiva de los mejores títulos de todos los géneros: deporte, simulación, aventura, acción...
Originales que no pueden faltar en tu colección.

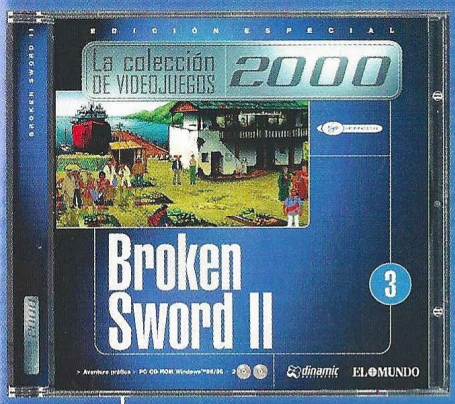
La colección DE VIDEOJUEGOS 2000

23 ENERO	30 ENERO	6 FEBRERO	13 FEBRERO	20 FEBRERO	27 FEBRERO
Actua Soccer 3 (1)	Toyland Racing (2)	Broken Sword II (3)	Screamer Rally (4)	Space Ace (5)	Die by the Sword (6)
Propinball Big Race USA (7)	Combat Chess (8)	Flying Corps Gold (9)	Evidence (10)	Incubation (11)	Lost Eden (12)
5 MARZO	12 MARZO	19 MARZO	26 MARZO	2 ABRIL	9 ABRIL



23 ENERO

30 ENERO



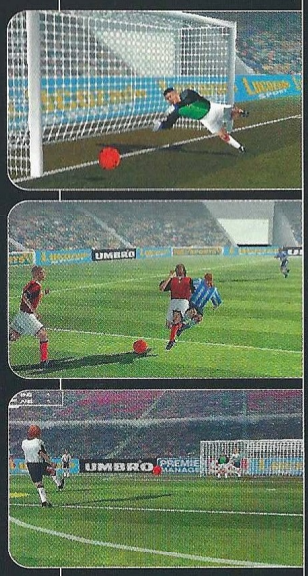
6 FEBRERO

1 Actua Soccer 3

➤ Simulador de fútbol

Un juego de auténticos campeones

Actua Soccer 3 recrea a la perfección el fascinante juego del fútbol combinando gráficos de alta definición con un sonido espectacular. Disfruta de la simulación perfecta del deporte más apasionante. Un fiel reflejo del deporte Rey con el que disputarás los partidos más emocionantes. Crea tu equipo campeón seleccionando a tus jugadores favoritos.



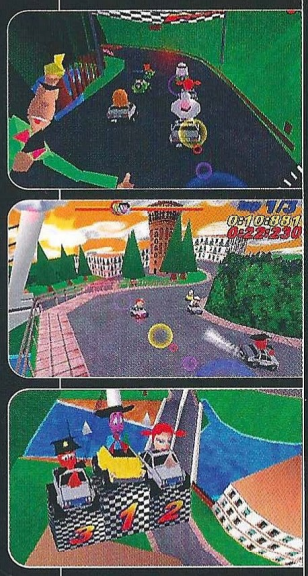
➤ PC CD-ROM Windows™95/98 **23** ENERO

2 Toyland Racing

➤ Simulador de coches

El arcade de coches más divertido

Las carreras de coches nunca han sido tan divertidas. Compite por la victoria en 15 circuitos diferentes, que recrean ciudades como Madrid, Barcelona o Sevilla.Ocho pesonajes al volante de los coches más alocados te están esperando. Curvas peligrosas, adelantamientos de infarto...¡agarra fuerte el volante y no pises el freno!



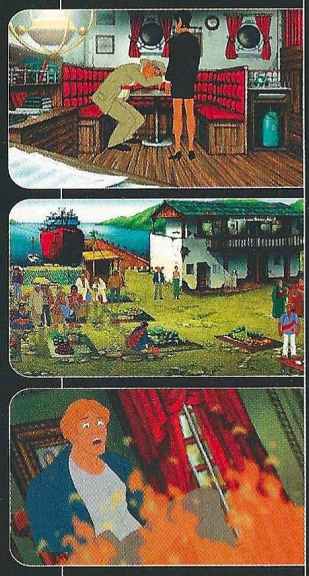
➤ PC CD-ROM Windows™95/98 **30** ENERO

3 Broken Sword II

➤ Aventura gráfica

Una gran aventura te está esperando

George regresa a París para reencontrarse con su novia Nico, que está tratando de reunir pruebas para desenmascarar a los integrantes de una red de nacotráfico. Pero sin darse cuenta, choca de bruces con algo mucho más siniestro. Ahora la humanidad está en peligro, y el tiempo para liberarla de su terrible destino se agota. ¿Podrás evitar este catastrófico final?



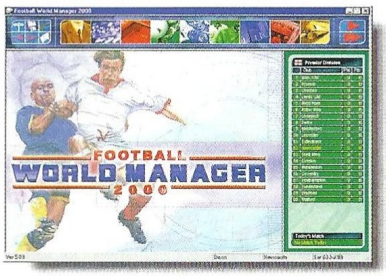
➤ PC CD-ROM Windows™95/98 **6** FEBRERO

Cada fin de semana
con EL MUNDO y EL MAGAZINE,
un CD-ROM por sólo **720** ptas. más

EL MUNDO | dinamic MULTIMEDIA

www.el-mundo.es www.dinamic.com

Nuevos títulos de Ubi Soft

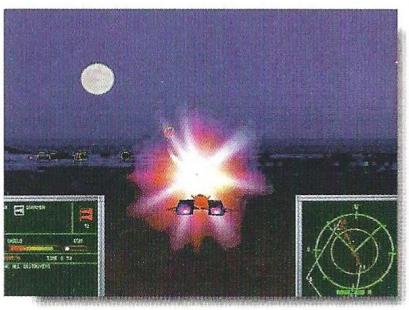


La compañía Ubi Soft tiene un gran número de títulos preparados para salir a la venta. Los hay de todos los tipos y variedades, y así, nos encontraremos con juegos como Wild Wild West: The Steel Assasin, basado en la famosa película protagonizada por Will Smith. Además llegarán también Scooby-Doo: Mystery of the Fun Park Phantom, y dos juegos basados en unos populares dibujos animados: Animaniacs Splat Ball y Animaniacs: A Gigantic Adventure. Otros dos juegos que serán comercializados son The Dukes of Hazzard-Racing for Home, un título de conducción, y The Flintstones Bedrock Bowling, sobre los famosos personajes de Hanna-Barbera. Estos 6 juegos son distribuidos por Ubi Soft tras haber llegado a un acuerdo con su creadora, SouthPeak.

Por otra parte, en el mes de enero nos llegan otros tres títulos: Wall Street Tycoon, Business Tycoon y Football World Manager 2000. El primero de ellos es una simulación de broker de la bolsa, en el que tendremos que comprar, vender y hacer que nuestras acciones suban como la espuma. En Business Tycoon tendremos que tomar el control de una corporación internacional y conducirla a lo más alto del mercado mundial. Por último, Football World Manager es, como su propio nombre indica, un manager de fútbol con una amplia base de datos, como por ejemplo 29.000 jugadores, más 1.400 clubes de más de 95 divisiones diferentes, repartidos todos ellos por más de 70 países. Como se suele decir, en la variedad está el gusto.

Consigue la paz con guerra

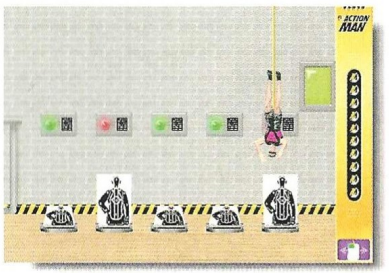
El grupo editorial DIASPORA nos trae por el módico precio de 2.995 pesetas el juego de acción bélica PeaceMaker. En él podremos pilotar hasta 9 helicópteros cargados con un gran arsenal. Somos la MPE, una corporación que busca la paz en el mundo, aunque para conseguirla no queda más remedio que luchar hasta el final a lo largo y ancho de 3 territorios divididos en 21 misiones. El apartado gráfico del juego es bueno, sobre todo para los que cuenten con tarjeta aceleradora 3D.

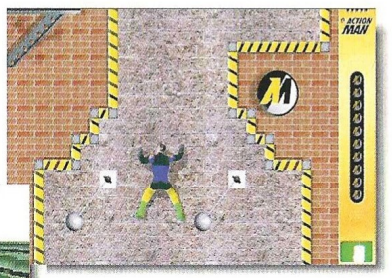


Confederación se expande

La cadena de tiendas Confederación, dedicada a ofrecer a los amantes de los juegos la posibilidad de jugar en red con diferentes juegos, y que pertenece a su vez a la cadena especializada en venta de vídeojuegos más grande de España, Centro Mail, continua su imparable proceso de expansión. Confederación abre sus puertas a todos aquellos que disfruten con los juegos en red, llegando a formarse partidas de hasta 60 o más personas de manera simultánea. Hoy en día, son ya 8 las salas que hay en España, y en poco tiempo serán más. La ambientación de este tipo de salas es extraordinariamente buena, ofreciendo una decoración futurista basándose en los más novedosos juegos. Lógicamente, los equipos de que se dispone para jugar en cualquiera de estos centros son lo más novedoso del mercado, para que nadie se encuentre con determinadas incomodidades a la hora de jugar. En lo referente al precio, algo tan importante o más que los demás elementos, a Confederación podrá asistir cualquier persona que cuente con 500 pesetas, ya que es lo que cuesta la hora de conexión. Cada usuario tendrá una cuenta particular en la que ingresará la cantidad de dinero que considere necesaria, que irá descendiendo a medida que esté conectado. Más información: (91) 3802892

Proein nos trae Action Man y Fórmula 1'99





En breve tendremos a nuestra disposición dos nuevos juegos distribuidos por Proein. Uno de ellos, Fórmula 1 '99, es la cuarta entrega de la prolífica saga de Psygnosis, que comenzara su andadura allá por el año 96. El juego cuenta con la licencia oficial de la FIA, y por supuesto pilotos y escuderías reales. El apartado gráfico es similar al de las anteriores entregas, aunque en esta ocasión todo está mas depurado. En lo referente a Action Man, todo el mundo conoce los juguetes basados en este personaje de acción, y para aquellos que gusten de este tipo de juguetes han de saber que el juego es fidedigno en todos sus aspectos, aunque ahora lo jugaremos a través de la pantalla del ordenador. Infinidad de misiones nos esperan para derrotar al Doctor X.

Juega con Cartman y compañía

Una de las series de mayor éxito en todo el mundo, South Park, cuenta con un nuevo título para sus muchos seguidores. Se trata de Chefs Luv Shack, un divertido juego de preguntas absurdas al más puro estilo de programa televisivo americano. Jugando como los radicales personajes de la serie, tendremos que contestar a todas las preguntas que sepamos para acumular puntos. Podríamos decir que es un juego del estilo de Trivial Pursuit pero mucho más desenfadado y gracioso. La única pega es que los que no dominen el inglés no podrán disfrutarlo en su totalidad, ya que no ha sido traducido a nuestro idioma.

La espera está a punto de terminar

Muchos sois los que esperáis con ansia la tercera entrega de uno de los mejores juegos de acción en primera persona. Nos referimos a Quake III, un juego que ha dado –y sigue haciéndolo– mucho de qué hablar. Afortunadamente la espera parece que llega a su fin, ya que el pasado día 30 de noviembre tuvimos el placer de asistir a su presentación oficial en España. El acto tuvo lugar en el Planet Hollywood de Madrid, en donde pudimos apreciar más de cerca la calidad de este título tan traído y llevado en los últimos meses. La fecha prevista de lanzamiento de Quake III en nuestro país está fijada entre los días 15 y 17 de diciembre. Así pues, todos los que lo estéis esperando, que a buen seguro sois muchos, podéis ir "calentando motores".

Simuladores para todos los gustos

Hammer Technologies está a punto de distribuir en nuestro país dos títulos la mar de prometedores, Mad Trax y Jagdverband 44. El primero de ellos es un juego de coches futuristas en el que el ritmo será verdaderamente frenético, ya que podremos atacar a nuestros más directos competidores, ya sea con misiles simples, teledirigidos o minas terrestres, con las que nuestros rivales tendrán serios problemas. Gráficamente promete mucho, ya que soportará el uso de las tarjetas aceleradoras 3D más potentes. En cuanto a Jagdverband 44, nos encontraremos con un simulador de aviones basado en la II Guerra Mundial, en el que tendremos ocasión de pilotar la apetecible cantidad de hasta 17 modelos de aviones, los cuales son réplicas casi exactas de los verdaderos, incluyendo características técnicas. Las 50 misiones diferentes que podremos afrontar en este juego, están basadas en hechos reales e históricos, cada una de ellas con su particular estrategia. Ambos juegos estarán pronto entre nosotros al precio habitual del los productos de Hammer: 2.995 pesetas.

Rampa de lanzamiento

Juego Compañía	Fecha de lanzamiento
Baldur's Gate 2 Bioware	08/00
Battlezone II Activision	01/00
Descent 4 Volition	10/00
European Super League Virgin Interactive	04/00
Evolva Computer Artworks	04/00
F-1 World Grand Prix Eidos	01/00
París 1313 Cryo	04/00
Star Fleet Command InterPlay	11/00
Technomancer Qube Software	12/00
Toy Story 2 Disney Interactive	03/00

Teletipo

Los seguidores de la saga de Sid Meier, Civilization, pueden encontrar información acerca del próximo título de esta saga en la página web de Firaxis: www.firaxis.com

Centro Mail ha preparado dos sorteos de lo más jugosos para estas fechas. Uno de ellos va destinado a todos sus socios. Para participar, sólo tendrán que pedir el cupón correspondiente al hacer su compra. Los premios son: 1 ordenador TecnoWAVE, 10 consolas PlayStation, 10 consolas Dreamcast y otras 10 Game Boy Color. El otro concurso está organizado junto con Havas Interactive, en el que podrán participar todos aquellos que compren el juego Faraón. El premio consiste en un viaje a Egipto para dos personas, que incluye 4 noches de crucero más 3 en la ciudad de El Cairo. Los interesados podéis pedir información en vuestro Centro Mail más cercano.

La taquillera película "The Blair Witch Project" tendrá sus correspondientes juegos, ya que serán ni más ni menos que tres los que programe G.O.D. Estos juegos emplearán el motor gráfico de Nocturne, y tendremos que investigar qué es lo que ha sucedido.

MÁS DE 250 JUEGOS

EL CD ROM QUE MUCHOS SENTIRAN NO HABERLO CONOCIDO ANTES.

Por sólo 2.995 Ptas. 18 Euros

NEWSOFT

pinball
combate
shoot'em up
aventuras
plataformas
acción

hallowen harry
capitan comic
hocus pocus
tubular worlds
wolfenstein

duke nuken 3d
earth invasion
falcon 3.0
super speed
homicide

monopoly
cauldron
quake
worms
raptor

radix
fintris
xargor
h.u.r.l.
doom

heretic
tyrian
rover
whaven
xmas
jetpack

y un largo etc...

incluye juegos completos

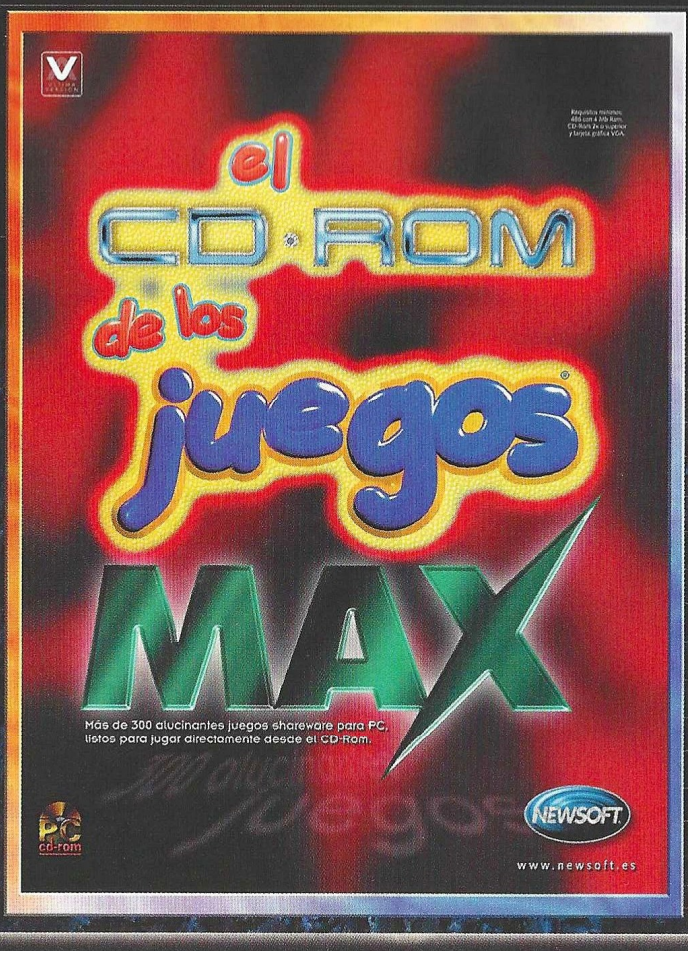
SECRET WEB NEWSOFT

¡Más de 300 *alucinantes juegos!!!*

listos para jugar desde el CD-Rom, sin necesidad de disco duro.

Por sólo 2.995 Ptas. 18 Euros

NEWSOFT



¡MÁS DE 300 ALUCINANTES MÁS!

300

MÁS DE 200.000 UNIDADES VENDIDAS*

ZAR
SONIC
STRIKE
BRUTAL
ALADDIN
REY LEON
RAMPAGE
SCREAMER 2
RODGE ROCK
MEGARACE 2
HELLFIRE ZONE
ALIEN RAMPAGE
POWER SLAVE
GUIMO
CHARLY
REDNECK
TROLLS
Y UN LARGO etc...

Por sólo
2.995 Ptas.

el
CD-ROM
de los
juegos®
2

Otros 300 alucinantes juegos para PC,
listos para jugar directamente desde el cd-rom.

PC CD

100%Castellano

PC-CD ROM | WINDOWS™95 | 98

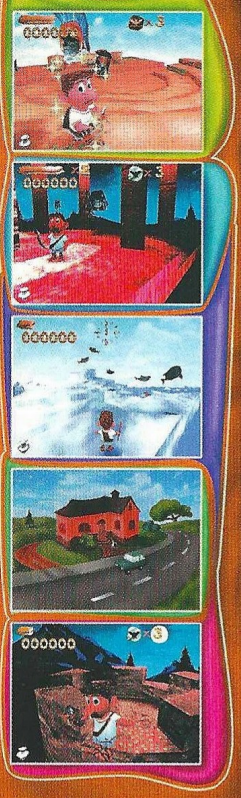
NEWSOFT

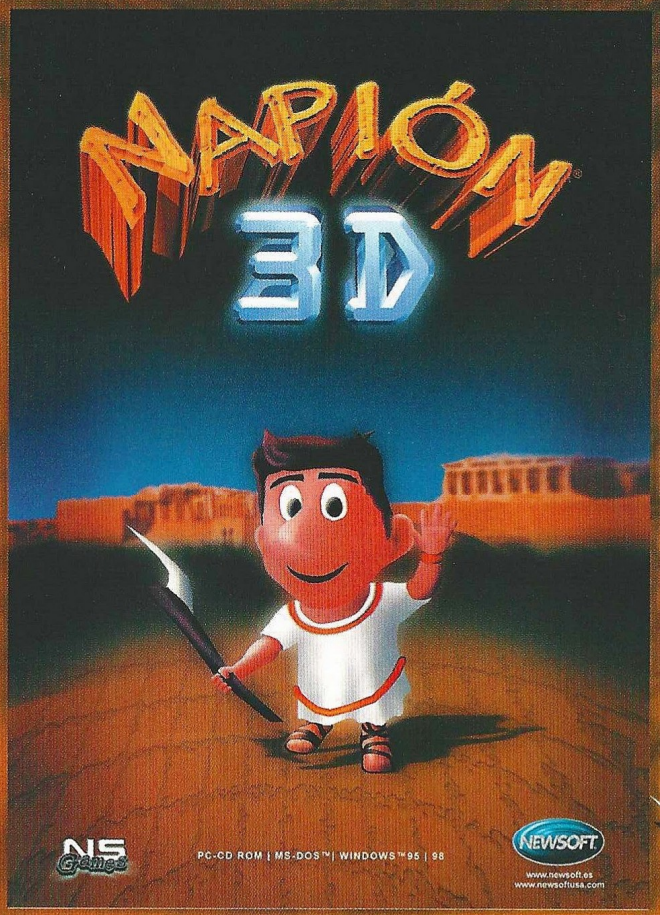
www.newsoft.es
Telf. 902 414 414

¡UNA AUTÉNTICA AVENTURA!

Por sólo 2.995 Ptas. 18 Euros

NEWSOFT





NAPIÓN 3D

Enemigos a cientos

No podrás dejarlo

Peligros incesantes

Viajes "biológicos"

La Edad Media

Miles de efectos

Magias y sorpresas

El pasado y el futuro

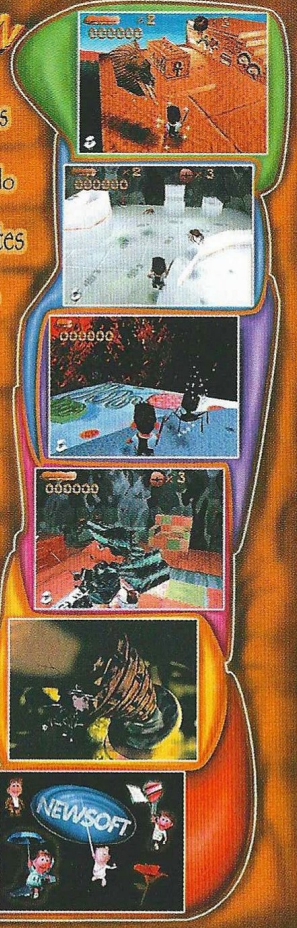
Viajes por el tiempo

Desde Egipto

El Polo Norte

Grecia

Roma



www.newsoft.es

la CAJA de los juegos

más de 5000 juegos

Por sólo 2.995 Ptas. 18 Euros

AVENTURA

MAGIA

COMBATE

PELIGRO

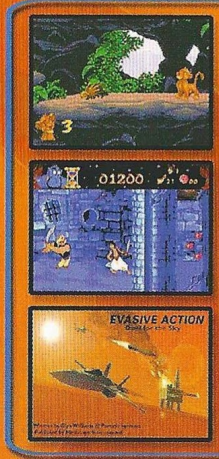
DIVERSIÓN

la CAJA de los juegos

más de 5.000 juegos

Toda la diversión en tu PC

La mejor y más extensa recopilación de juegos de la historia



EMOCIÓN

ACCIÓN

SIMULADORES

4 PC CD-ROM

DIVERSIÓN SIN LÍMITE

NEWSOFT

© 2000 NEWSOFT

windows 95 window 98

NS Games

NEWSOFT

© 2000 NEWSOFT

SECRET WEB NEWSOFT

www.newsoft.es

CONVIERTE TU PC EN UNA CONSOLA

la CIUDAD de los juegos

Más de 100 juegos COMPLETOS.

Totalmente en Castellano.

No necesitas NADA, pero NADA de disco duro.

No hay que perder tiempo en instalar NADA.

Todos los juegos funcionan desde el CD-ROM.

Sólo tienes que introducir el CD en el lector, y a JUGAR.

Juegos de Acción, Arcade, Aventura, Estrategia, Simulación,

y un largo etc.

100%Castellano

PC CD

PC-CD ROM | WINDOWS™95 | 98

www.newsoft.es
www.newsoftusa.com

NEWSOFT

NEWSOFT: Telf. 902 414 414

Interfaz correo

Necesito ayuda con un problema que tengo para el juego Grim Fandango. No logro salir del lugar en donde me encuentro y no he hecho más que comenzar el tercer año. Trato de seguir los consejos que me van dando, pero no logro avanzar.

Lucas Ferrari
Correo Electrónico

Cuando entres en el barco baja la escalera, sube al hall y serás recatado por Glottis. Sube el ancla, usa los controles y muévete recto. Baja después el ancla, elévala y usa tu guadaña en las anclas que se encuentran en la boca del puerto. Eleva el ancla del puerto para colocar el barco. Ve hasta los controles y no tienes más que dar marcha atrás.

Estimados amigos. Me gustaría que me aclaraseis un rumor que corre por ahí sobre la publicación de un libro acerca de Starcraft y si va a ser traducido al castellano. Quisiera saber también, ahora que ha aparecido Final Fantasy VIII, porqué pusísteis tan mal el VII y por último cómo salir del submarino del Capitán Nemo en Ace Ventura. Gracias.

Ignacio Mallén.
Teruel

En primer lugar, no tenemos noticia alguna sobre la publicación del libro de Starcraft de la que nos hablas ni, por tanto, que vaya a ser traducido al castellano. En cuanto a final Fantasy VII, el hecho de que un juego para consola sea un éxito no quiere decir que esa circunstancia esté asegurada también en PC, y era sobre esa plataforma sobre la que decíamos que no estaba bien, no sobre consola. En cuanto al submarino del Capitán, la dificultad no está en salir, sino en llegar a Volcania correctamente. Si te refieres al pulpo que te impide la salida, tendrás que acordarte de lo que leíste en el libro de Jacques y pulsar sobre el botón –después de mirar por el periscopio– así: largo, corto, largo.

Tengo un Pentium 233 MMX con 32 Mb de RAM, un lector de 40x y tarjeta gráfica no aceleradora 4 Mb. Quisiera saber si con esto tengo suficiente como para disfrutar juegos de rallies sin problemas. ¿Cuánto suelen costar?

Oihan Ustarroz
Pamplona

Salvo por la falta de tarjeta gráfica aceleradora, tu equipo no está mal, pero si deseas disfrutar sobre todo los juegos más recientes, necesitarás una sin remedio, dado que para mover los gráficos a las velocidades que suele hacerlo un buen juego de carreras de coches, el ordenador debe ir sobrado. En cuanto a los precios, estamos hablando de cantidades comprendidas entre las siete y nueve mil pesetas. No obstante podrás encontrar alguno como Sega Rally 2 o Radical Drive (aunque este no es de rallies) por debajo de las 3.000 pesetas.

En algunas otras revistas del sector he leído unas calificaciones inferiores a la vuestra para el juego Atlantis II. Algunos amigos míos dicen que es igual que la primera parte, pero me gustaría comprarlo y no sé que hacer. Me gustan mucho las aventuras gráficas. ¿Podéis ayudarme?

Ana Linares
Mérida (Badajoz)

Si eres una amante de las aventuras gráficas, y si jugaste ya la primera parte de Atlantis, esta segunda te va a encantar. El juego es una maravilla con buenos gráficos, un fantástico guión y maravillosos retos bastante difíciles. Te costará terminarlo sin la solución, pero no cabe duda que lo disfrutarás. Es de lo mejor que se ha hecho estas Navidades.

Estoy a punto de desfallecer porque me encuentro jugando Commandos Más Allá del Deber, y no tengo trucos para el juego. Me gustaría saber si podríais enviarme algunos ya que los alemanes me aniquilan enseguida.

Julio J. Gutiérrez
Avilés (Asturias)

Las contraseñas para acceder a las misiones 2,3,4,5,6,7 y 8son estas: 8K2IX – 9R21 – 44G9J – 4HSAB – J8TSN – LUK2L – DUSLZ. Para activar los dos trucos siguientes, una vez comenzada la misión, selecciona un comando y teclea GONZOOPERA CTRL+I para invencibilidad, SHIFT+X para teletransportar al comando donde marque el cursor y CTRL+SHIFT+N para terminar la misión que estés jugando.

Estimados amigos, no sé cómo obtener el diente de tigre en Hollywood Monsters. Lo he probado todo pero no lo encuentro.

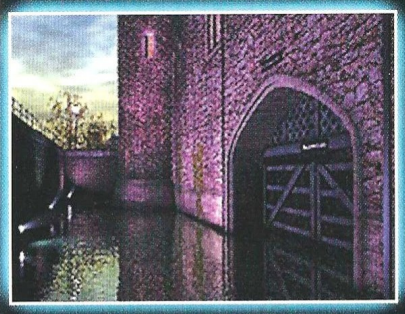
Raquel Blanco
Correo Electrónico

Tendrás que cortar un trozo de filete en el castillo, mezclar la piedra australiana con el filete y dárselo al tigre de la piscina , para que se le caiga el diente. Colócalo luego en la hendidura y se abrirá un pasadizo.

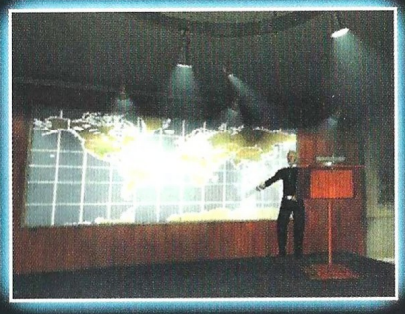
Podéis enviar vuestras cartas a la siguientes direcciones:

Computer Gaming World
Interfaz
América Ibérica. C/ Miguel Yuste, 26
28037 Madrid
E-mail: cgw@zdnet-es.com

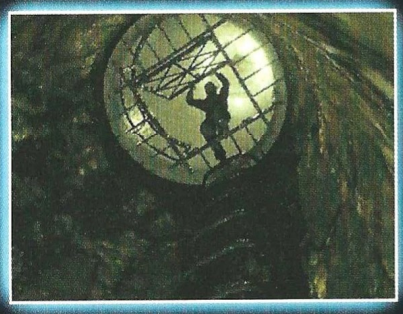
LA AVENTURA GRÁFICA MÁS REALISTA JAMÁS CREADA



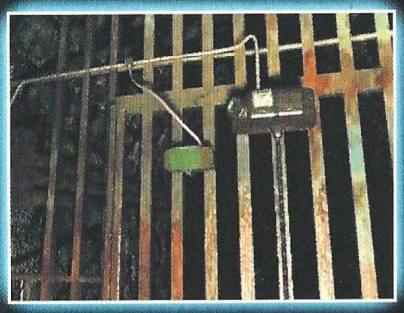
La Torre de Londres guarda el tesoro mejor protegido del mundo.



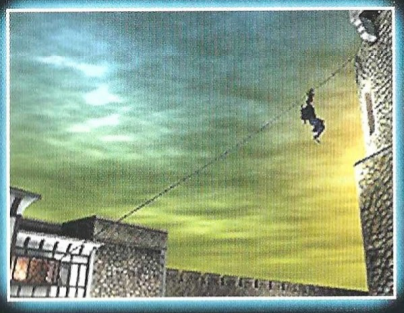
En 900 años nadie ha conseguido robar las Joyas de la Corona.



Ahora es tu misión y sólo tienes 12 horas para lograrlo.



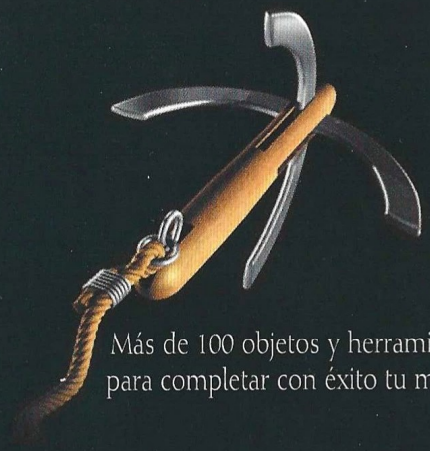
Cámaras de vigilancia, detectores de movimiento y calor, sistemas de alarma...



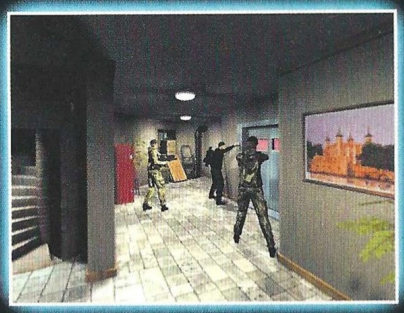
Un complejo de 26 edificios y más de 1200 caminos posibles.

Cientos de escenarios recreados con el máximo realismo.

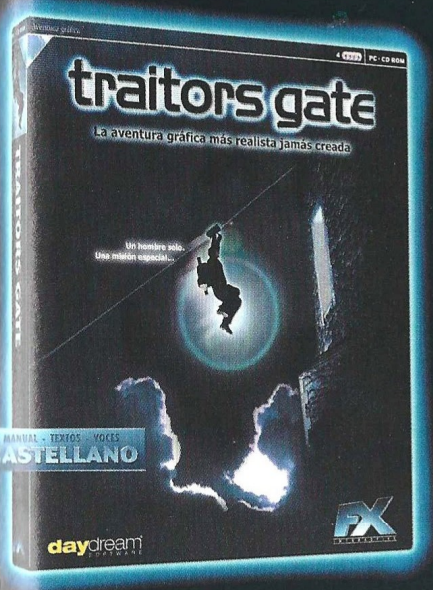
Nadie ha llegado jamás al interior de la cámara acorazada.



Más de 100 objetos y herramientas para completar con éxito tu misión.



Soldados británicos y guardias de La Torre intentarán impedirlo.



Operación encubierta 652-713. Nombre en clave: Traitors Gate

El Pentágono sospecha que uno de sus directores planea robar las Joyas de la Corona Británica utilizando información clasificada. Para descubrir al traidor se ha decidido dejar que lleve a cabo el golpe. Previamente el agente especial Raven deberá sustituir las joyas auténticas por réplicas sin dejar rastro. Los Estados Unidos han decidido ocultar la operación al gobierno británico para evitar "embarazosos" conflictos internacionales.

❶ Aventura no lineal con más de 1200 caminos diferentes
❷ Vista cinematográfica con movimiento de 360°
❸ Más de 100 enigmas y 100 horas de juego
❹ Recreación exacta de la atmósfera de la Torre de Londres y sus sistemas de seguridad
❺ 4 CD-ROMs

EDICION LIMITADA
YA A LA VENTA

2.995
2.995 pesetas / 18 euros

daydream SOFTWARE

Traitors Gate™ © Daydream Software AB

4 CD | PC · CD-ROM

FX INTERACTIVE

www.fxplanet.com

Traitors Gate se vende en quioscos, grandes almacenes y tiendas de informática.

Wingman Gamepad Extreme

Son muchos los Control Pad que ofrecen la tecnología G-Force, con la que muchos juegos nos acercan la realidad hasta la pantalla de nuestro ordenador; basta con inclinarlo y disfrutar.

Calificación

Wingman Gamepad Extreme

Precio: 7.600 (sin IVA)
Fabricante: Logitech
Pros: Soporta la tecnología G-Force, muy buena para un determinado tipo de juegos. Se adapta bastante bien a las manos.
Contras: No ofrece excesivas novedades a lo que ya está disponible en el mercado.

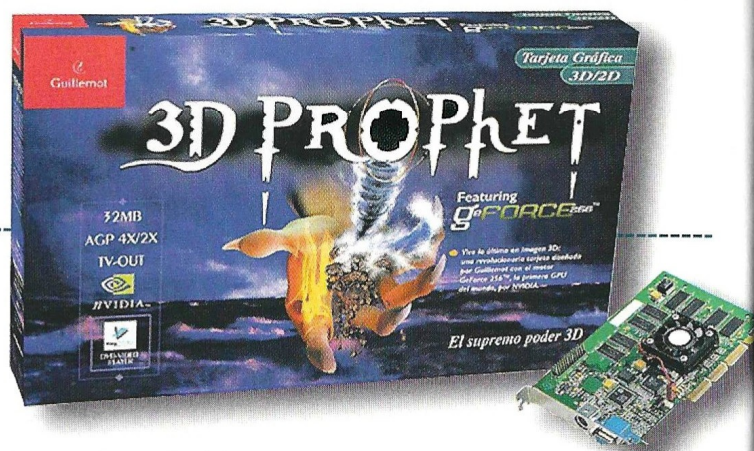
El regreso del G-Force

Hay muchos juegos, como los simuladores de motos, en los que un control digital o analógico no es lo suficientemente efectivo. Esto sucedía hasta que apareció la tecnología G-Force, que se basa en los movimientos del cuerpo para posteriormente transmitirlos a la pantalla; es decir, si inclinamos el pad hacia la izquierda, el personaje, coche o avión que estemos controlando girará en esa dirección obedeciéndonos de inmediato, y como no, mientras más acusada sea la inclinación más rápido será el giro que efectuemos. Lógicamente, este tipo de periféricos también soportan control analógico o digital para los juegos que se controlen mejor de este modo.

Este nuevo Pad de control de Logitech cuenta con 6 botones de acción más el de Start, todos ellos perfectamente redefinibles. La cruceta de control de ocho posiciones es bastante cómoda, y además de utilizarla como control principal, podremos usarla para cambiar la dirección de la vista en un juego de acción o las cámaras mientras empleamos para el movimiento la tecnología G-Force. El único pero de éste tipo de control es que cuesta habituarse a él, ya que es bastante sensible y en muchas ocasiones acabaremos mareados con tanto vaivén. Aún así, y teniendo en cuenta que podemos emplear siempre que nos apetezca el sistema de control digital, es un Pad de control bastante manejable y cómodo.

3D Prophet DDR

Si el mes pasado dábamos buena cuenta de la Annihilator, éste mes tenemos el placer de presentar la 3D Prophet DDR, una tarjeta ideada para los más exigentes.



Calificación

3D Prophet DDR

Precio: 74.990
Fabricante: Guillemot
Pros: La tarjeta más bestial y potente de todas las que podemos encontrar hoy en el mercado. Incorpora DDR RAM.
Contras: Como viene siendo habitual últimamente, el precio; es demasiado cara para un usuario normal.

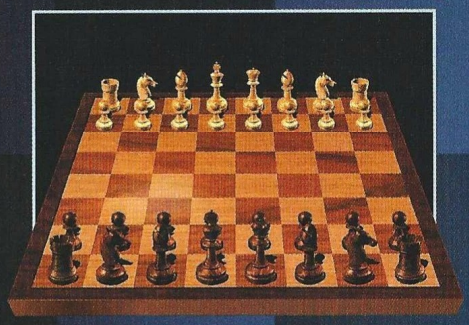
3D por antonomasia

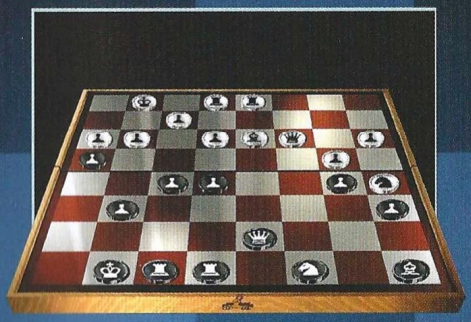
Parece mentira pero es totalmente cierto. Guillemot, después de ofrecer a los usuarios las más potentes tarjetas de los últimos años, nos ofrece ahora esta, basada en la tecnología GeForce 256. Su nombre, 3D Prophet DDR, que al igual que la Annihilator está concebida con GeForce 256. Gracias a la tecnología GeForce de nVidia. Los juegos alcanzan unos niveles de realismo nunca vistos, proporcionando al jugador unas experiencias fascinantes.

La 3D Prophet DDR incorpora memoria DDR (Double Data Rate), un tipo de memoria con una tecnología que potencia la velocidad de cálculo en operaciones complejas, y además consigue un ancho de banda mayor. La DDR RAM dobla la tasa de transferencia por ciclo de reloj de la habitual SDRAM, ya que ejecuta 2 instrucciones por ciclo de reloj en lugar de una.

La calidad que ganan la mayoría de los juegos con esta tarjeta, puede hacer palidecer a más de uno, ya que por ejemplo los mapas de texturas son cargados a doble velocidad, sin importar la complejidad de estos. Todo lo que estamos acostumbrados a ver será elevado a cotas altísimas, pudiendo apreciar incluso los más pequeños detalles en la piel de los personajes. Una vuelta más de tuerca por parte de Guillemot.

EL AJEDREZ PARA TODO EL MUNDO



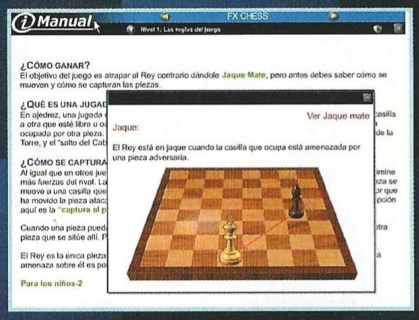


FX Chess incluye 5 estilos predefinidos para todo tipo de jugadores, desde aprendices a Maestros. Tablero 2D y 3D con vistas personalizadas. Piezas Stauton en varios materiales y "Magnetic".

Lista de posiciones legales y análisis comentado de las partidas.

Si lo deseas, FX Chess te facilita los movimientos posibles y te sugiere la mejor jugada.

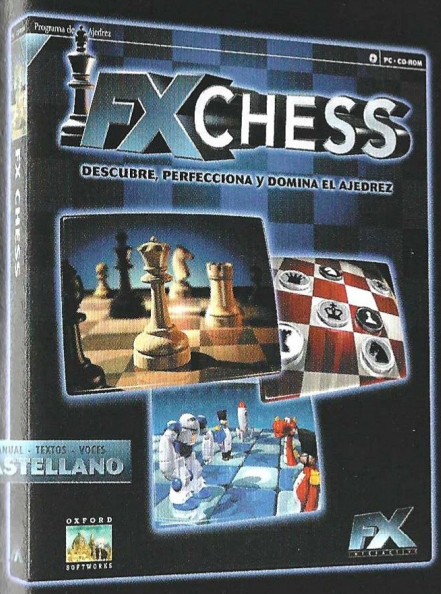
Incluye las piezas "Toy" especialmente diseñadas para introducir a los niños en el ajedrez.



Completo tutorial con ejercicios y diagramas para aprender, dominar y enseñar.

FX Chess es el programa de ajedrez para todo el mundo. Desde los que quieren introducirse por primera vez hasta los que quieren aprender y mejorar su juego. Y para los que ya lo dominan, va a suponer un reto totalmente innovador.

❶Ideal para todo tipo de jugadores: desde principiantes a Maestros ❷50 niveles de dificultad en partidas rápidas, modo torneo, partidas de tiempo medio, tiempo exacto... ❸Características especiales para principiantes: representación gráfica en el tablero de todos los movimientos posibles de cada pieza, sugerencia de la mejor jugada y lista de posiciones legales ❹Análisis comentado de las jugadas ❺Libro de aperturas y de posiciones finales de 520 Mb ❻5 tipos de notación ❼Extenso tutorial interactivo con los niveles elemental y medio además de secciones especialmente diseñada para ayudar a enseñar el juego del ajedrez a los niños ❽Modo de juego humano con movimientos agresivos e impredecibles al estilo del Campeón Mundial ruso Mikhail Tal ❾Motor de juego desarrollado por un Maestro del ajedrez (hecho único en programas de ajedrez para ordenador) ❶❿Permite importar partidas PGN, EPD, Chess Master y Gambit.



FX Chess incorpora opciones de red e INTERNET

Se contemplan todas las modalidades de juego en red y múltiples posibilidades en Internet: desde jugar con oponentes de todo el mundo a través de servidores de ajedrez hasta observar partidas de Grandes Maestros.

YA A LA VENTA

OXFORD SOFTWORKS

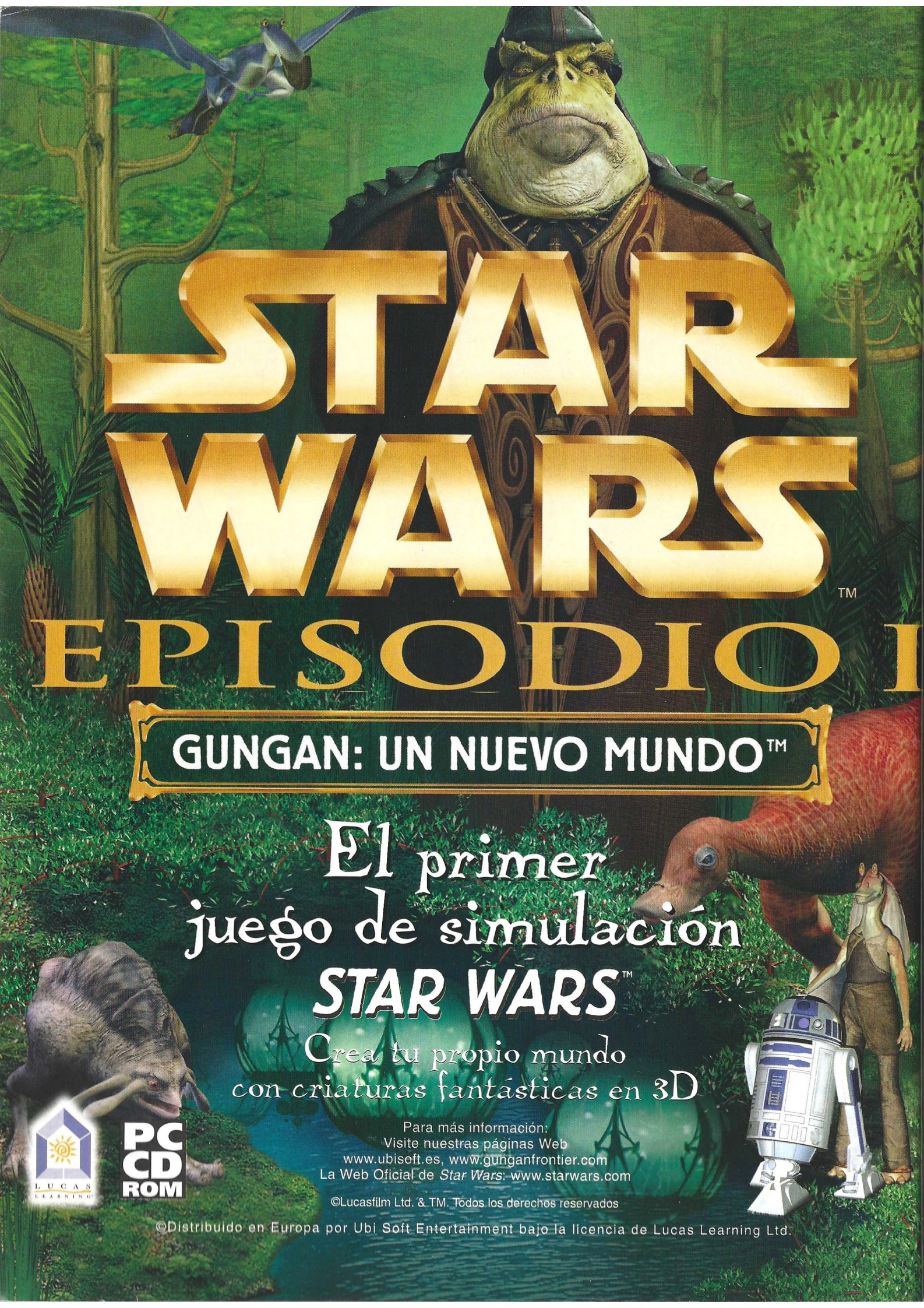
2.995
2.995 pesetas / 18 euros

PC · CD-ROM

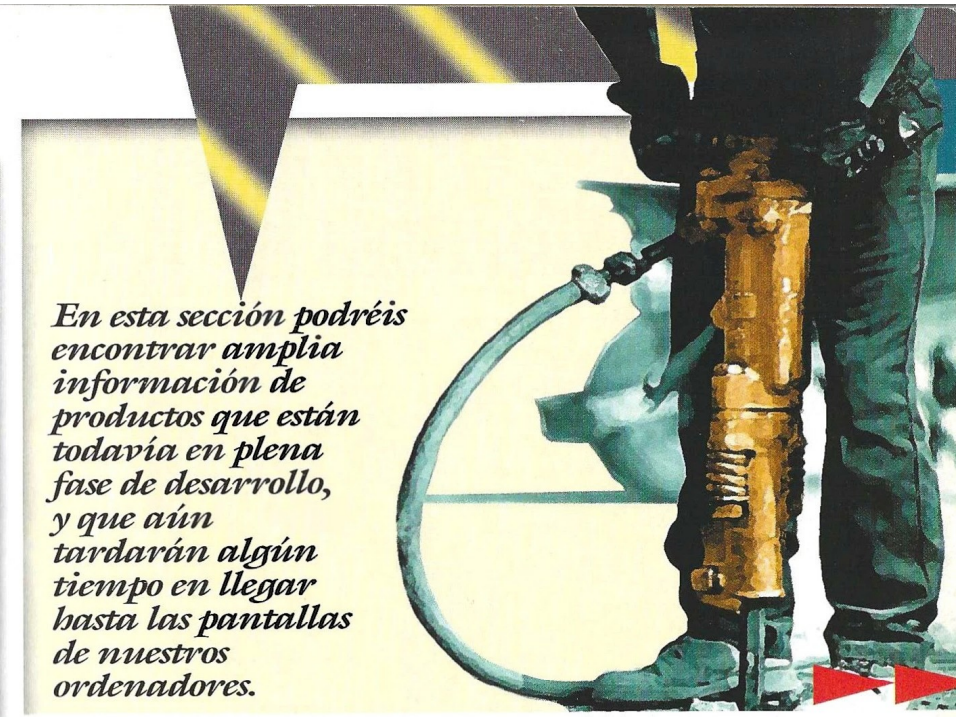
FX INTERACTIVE
www.fxplanet.com

FX Chess™ © Oxford Softworks, Ltd.

FX Chess se vende en quioscos, grandes almacenes y tiendas de informática.


STAR WARS™
EPISODIO I
GUNGAN: UN NUEVO MUNDO™
El primer juego de simulación STAR WARS™
Crea tu propio mundo con criaturas fantásticas en 3D
Para más información:
Visite nuestras páginas Web
www.ubisoft.es, www.gunganfrontier.com
La Web Oficial de Star Wars: www.starwars.com
©Lucasfilm Ltd. & TM. Todos los derechos reservados
©Distribuido en Europa por Ubi Soft Entertainment bajo la licencia de Lucas Learning Ltd.
LUCAS LEARNING
PC CD ROM

Zona Alfa



En esta sección podréis encontrar amplia información de productos que están todavía en plena fase de desarrollo, y que aún tardarán algún tiempo en llegar hasta las pantallas de nuestros ordenadores.

Baldur´s Gate 2: Shadows of Amn

Bioware y Black Isle han comenzado a mostrar a la prensa internacional uno de sus proyectos mas esperados: la secuela de Baldur´s Gate, el mejor juego de rol de 1998.

Regreso a los Reinos Olvidados

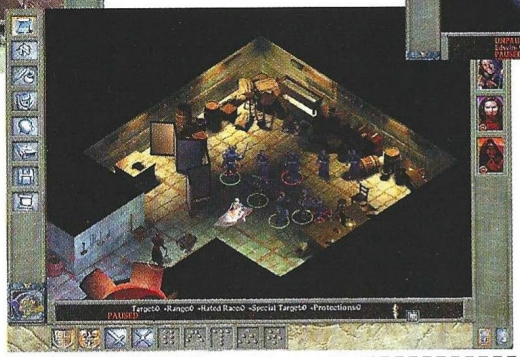
Este título atrapó a gran parte de los fans del género, principalmente por la habilidad con la que adaptaba las reglas del original Dungeons & Dragons al mundo del PC. El título que ahora está en preparación –Shadows of Amn– presenta un aspecto similar a su antecesor. Utiliza el mismo motor gráfico y el interfaz apenas ha sido alterado. Los cambios son de una naturaleza más profunda, afectando directamente a la jugabilidad de Baldur´s Gate 2 y a su profundidad.

Lo que el equipo desarrollador está haciendo es centrarse más en la interacción entre los personajes, las búsquedas y el interfaz. Habrá 15 personajes en lugar de los 25 del título original. Las búsquedas dependerán menos de la consecución de diferentes "items" y estarán más relacionadas con la historia. El interfaz y el sistema de rutas –dos de las mayores pegas al primer juego–, están siendo mejorados.

Paradójicamente, con el objeto de lograr un juego más racional, se le ha dotado de una atmósfera más fantástica. Bioware asegura que algunas de las localizaciones que se verán son de las imaginativas del universo Dungeons & Dragons, y los monstruos más excitantes y terroríficos que los de Baldur´s gate. Y el desarrollo de los personajes tendrá muchas más posibilidades, permitiendo el aprendizaje de mejores hechizos, obtener habilidades mayores e incluso atraer seguidores.

Junto a las mejoras mencionadas, los nuevos personajes y monstruos, Shadows of Amn mostrará nuevas localizaciones dentro del universo de los Reinos Olvidados. Si el primer juego tenía lugar en la Costa de la Espada, éste lo hará en la tierra de Amn, una región situada al sur de la anterior. Algunas de las aventuras tendrán como escenario una ciudad submarina y otras se desarrollarán en una ciudad subterránea. Incluso tendrás la ocasión de aventurarte dentro del Abismo, el nivel más bajo donde los demonios del universo planean hacerse con el dominio de toda la creación.

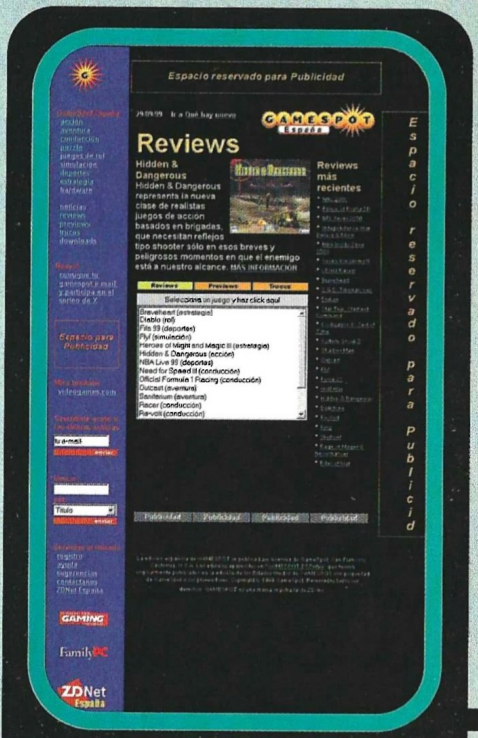
El cambio más destacado en el aspecto gráfico es el paso de una resolución de 640x480 a 800x600. Ésto implica un área de visión mayor para el jugador, aspecto que afectará decisivamente al diseño global del juego. En cualquier caso, aún queda un largo camino hasta que Baldur´s Gate II: Shadows of Amn se encuentre disponible en algún momento del próximo otoño.



Baldur´s Gate 2: Shadows of Amn

Editor: Bioware/ Black Isle.
Fecha de lanzamiento: Agosto del 2000

La diversión y

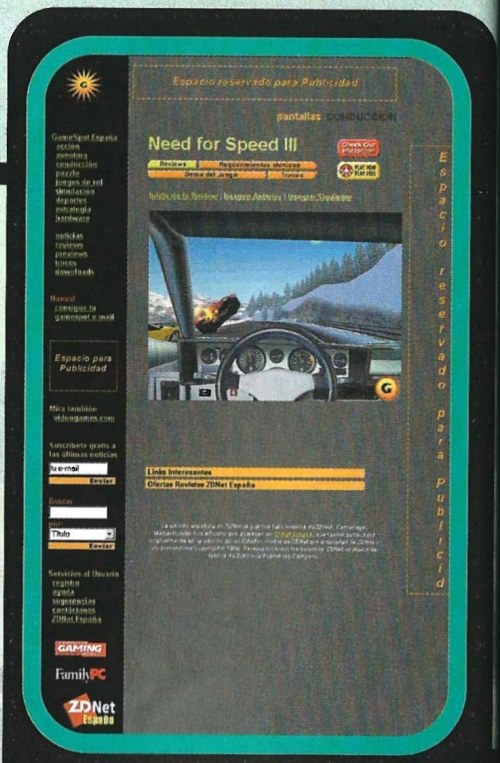


GAMESPOT
España

es el sitio web de acceso gratuito más importante con toda la información para juegos de ordenador y consola que existe actualmente en Internet.

ACCION
AVENTURA
CONDUCCION
PUZZLE
ROL
SIMULACION
DEPORTES
ESTRATEGIA

En **GameSpot España** los jugadores pueden encontrar Previews, Reviews, Noticias, Guías de juego y Trucos, tanto de los juegos de mayor actualidad como de grandes éxitos del pasado.



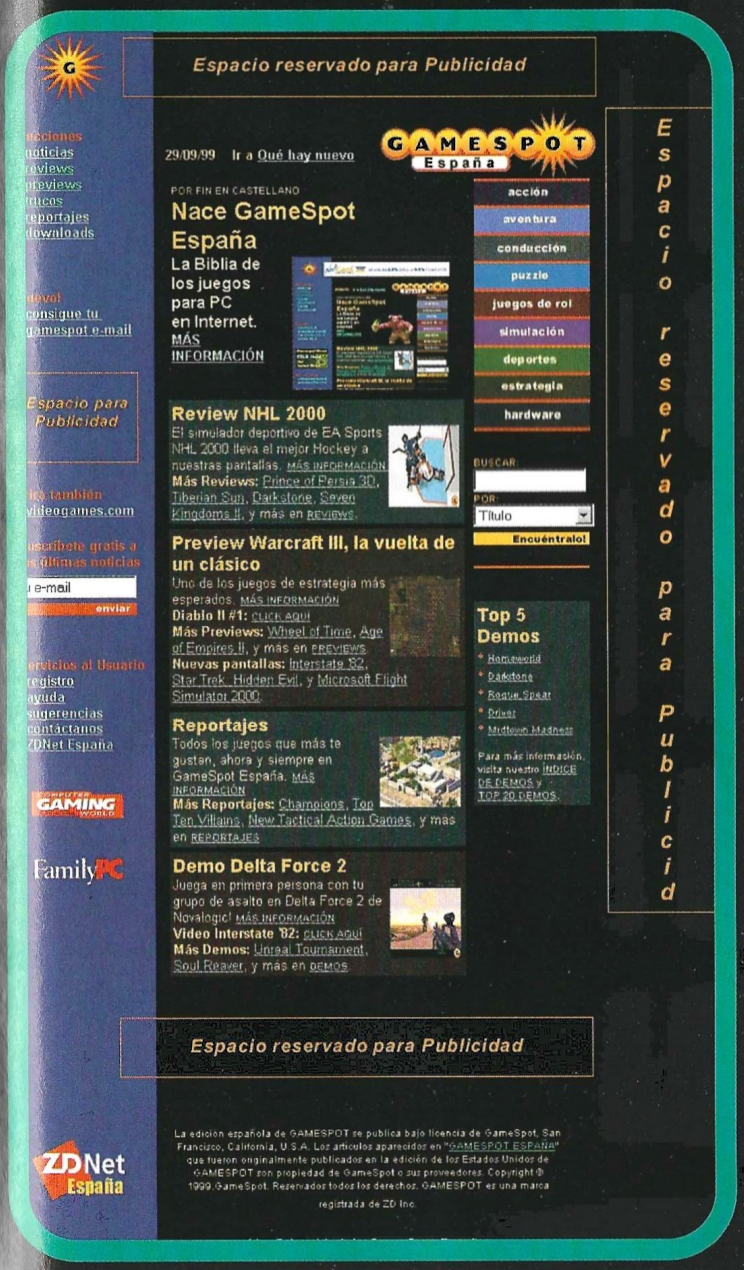
GameSpot en un sitio en constante actualización y sus contenidos crecen día a día, satisfaciendo las necesidades de información de los jugadores más exigentes.

GameSpot es la fuente más utilizada por los jugadores que quieran obtener cualquier información sobre el mundo del videojuego.

www.gamespot-es.com

tiene su web

LAS SECCIONES DE GAMESPOT



Noticias

Informaciones breves con la actualidad palpitante del mundo del videojuego.

Previews

Avance de cómo van a ser los mejores títulos que se están desarrollando.

Reviews

Rigurosos y amplios análisis de las últimas novedades del mundo de los juegos de ordenador.

Trucos

Todo tipo de consejos y códigos secretos.

Reportajes

Amplios reportajes con contenido variado.

Demos

Las demos más actuales para descargar.

ADEMAS CONECTATE GRATUITAMENTE A INTERNET CON GAMESPOT

www.gamespot-es.com

Si te has vuelto a olvidar.

...del aniversario, del cumpleaños, del partido, de la reunión... No te volverá a ocurrir, gracias al programa completo "KEY CALENDAR CREATOR", con el que podrás crear multitud de calendarios de todo tipo y formatos, planificar tus citas, organizar tus tareas diarias, etc. Programa que este mes te regalamos con **FamilyPC**, la revista donde además encontrarás las últimas novedades y todo aquello que a ti más te gusta de la informática.
Envíanos un calendario hecho por ti y **conseguirás más regalos.**

ADEMAS GRATIS EN ESTE CD ROM

- ACTUALIZACION PANDA ANTIVIRUS PLATINUM 6.0
- SELECCION DE PROGRAMAS ZDNET
- GUIA DE COMPRAS • DEMOS • SHAREWARE

YA A LA VENTA POR SOLO **495** PTS.

FamilyPC
LA INFORMATICA PARA TODOS
Visita Nuestras Web: www.zdnet-es.com
www.gamespot-es.com

Para más información: 91 304 55 42

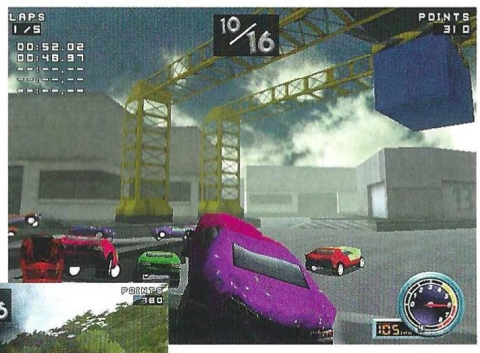
IMAGEN LIMITE

Zona Beta

En esta sección encontrarás toda la información que necesitas acerca de los juegos que saldrán al mercado en los próximos meses. A diferencia de la Zona Alfa, en la Zona Beta los juegos incluidos están prácticamente acabados y su lanzamiento, a falta de pequeños retoques, es inminente.

Demolition Racer

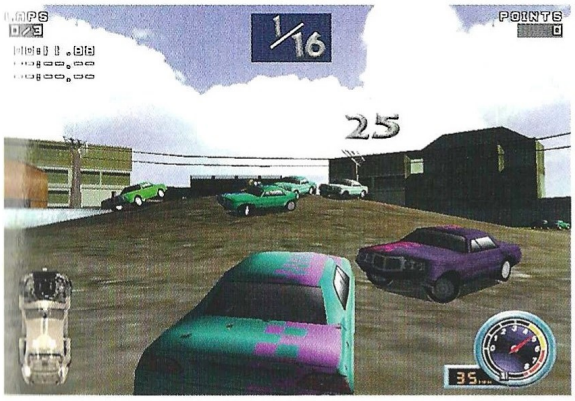
Quemando ruedas

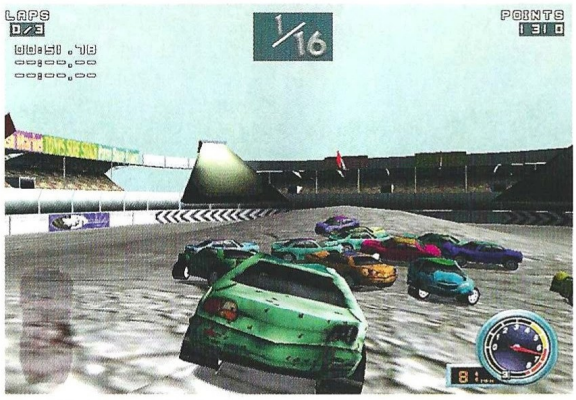


Hace unos años, Psygnosis junto con Reflections, dieron forma a uno de los juegos más salvajes habidos y por haber. Nos referimos a Destruction Derby, tanto la primera parte como la segunda. Ambas cosecharon éxitos allá por donde fueron, debido en su mayor parte al sistema de juego que empleaban. Básicamente era un juego de coches como los demás, en el que teníamos que dar vueltas a un circuito un número determinado de vueltas hasta conseguir la victoria. Pero aportaba algo nuevo al género, algo que no se había visto antes. En DD había que, además de ganar, destrozar el mayor número de coches posibles, lógicamente sin llegar a destrozar el nuestro.

Ahora, un tiempo después, Pitbull Sindicate, los creadores de Test Drive 4 y 5 –entre otros– preparan un título de características muy similares. Su nombre lo dice todo: Demolition Racer. Al igual que el juego de Reflections, tendremos que competir en unas alocadas carreras contra unos rivales todavía más locos. Durante la carrera, nuestro coche irá deteriorándose de un modo irremediable, llegando incluso a levantarse el capó impidiéndonos tener una visión óptima. Los gráficos están adaptados a las últimas tendencias, es decir, una ingente cantidad de polígonos pasando delante de nosotros a velocidades de vértigo con unas texturas altamente detalladas. Demolition Racer se puede convertir en breve en el título favorito de aquellos que disfrutasen como posesos con Destruction Derby.

Entre todos los juegos de coches que podemos encontrar en el mercado, hay algunos que, además de en la velocidad, basan su sistema de juego en las colisiones. Demolition Racer es uno de ellos.

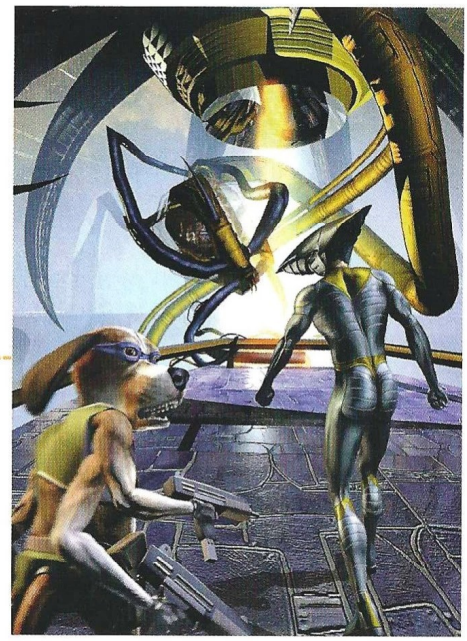




Demolition Racer

Editor: Pitbull Sindicate
Distribuidor: Infogrames

MDK 2

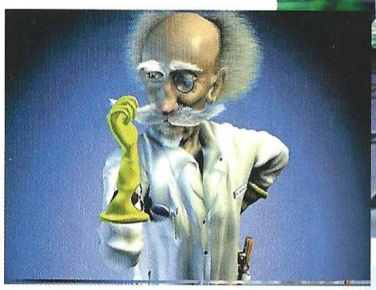


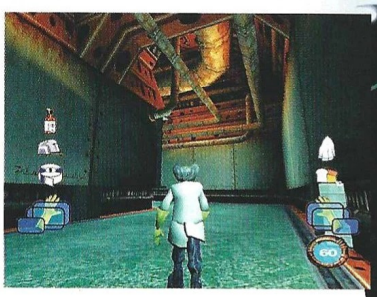
Tres personajes para un juego de acción desenfrenada que ya en su primera entrega cosechó excelentes críticas.

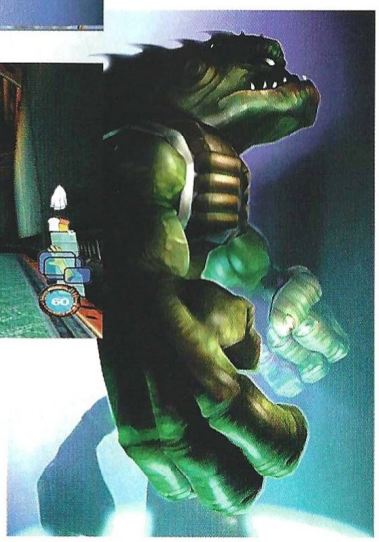
El bueno, el loco y el perro

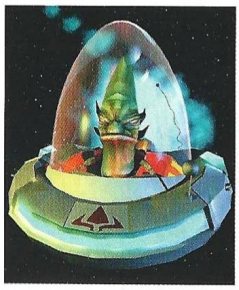
Hace un par de años, Shiny sacó a la calle un frenético arcade 3D que respondía al acrónimo de MDK –según algunos, siglas de Murder Death, Kill, según otros, se correspondía con los nombres de tres personajes del juego–. En cualquier caso, el juego destacó por ser unánimemente considerado como "raro" y, sobre todo, por su excelente sentido del humor.

Bioware han sido los encargados por Interplay para desarrollar su secuela. La acción se retoma donde finalizó el primer título. En aquella ocasión, la tierra era invadida por una horda de alienígenas. El doctor Fluke Hawkins, autoexiliado del planeta por el rechazo de sus colegas científicos y residente en su propia estación orbital, mandaba a su ayudante Kurt a detener a los invasores con la única ayuda de una armadura, invención del buen doctor. A lo largo de los interminables niveles íbamos enfrentándonos a divertidísimos alienígenas con la ayuda de originales "items" –por citar un ejemplo, la bomba más interesante del mundo dejaba a todos los que se encontraban a su alcance estupefactos, convirtiéndolos en un blanco fácil–.









En MDK 2 encontramos el mismo argumento con una variable que afecta decisivamente a su jugabilidad. Dependiendo del nivel del juego, manejaremos a Kurt, el doctor Fluke o Max. ¿Quién es éste último? La más brillante creación del doctor: un perro con seis patas –o cuatro brazos– que junto a su mal carácter lo convierten en el héroe de acción definitivo.

La opción de jugar con uno u otro personaje se presenta sólo en el último nivel del juego. MDK 2 contará con nueve niveles, uno por carácter, más el adicional ya mencionado. Más de 20 enemigos y cuarenta "items", además de un personaje secreto. E, inevitablemente, requiere aceleración 3D.

El estilo de juego variará de acuerdo con el nivel en que nos encontremos y el personaje protagonista. Kurt es un asesino sigiloso. Su modo francotirador –una de los principales hallazgos del título original– le permite acabar con sus enemigos desde una milla de distancia. El doctor Fluke no posee ningún armamento más allá de su ingenio, que le permite convertir artefactos inofensivos y cotidianos en armas mortales. Sus niveles están más orientados hacia la resolución de puzzles, aunque cuenta con un alter ego también bastante intratable. Mientras que Max arrasará con todo lo que encuentre a su paso. Es la perfecta máquina de destrucción.

El hecho de que el juego vaya a ser publicado también para la Dreamcast deja claro que se va a mantener la misma filosofía arcade de MDK. Y, es de esperar, proporcione la misma diversión.

MDK 2

Editor: BioWare
Distribuidor: Virgin

WINTER SPORTS

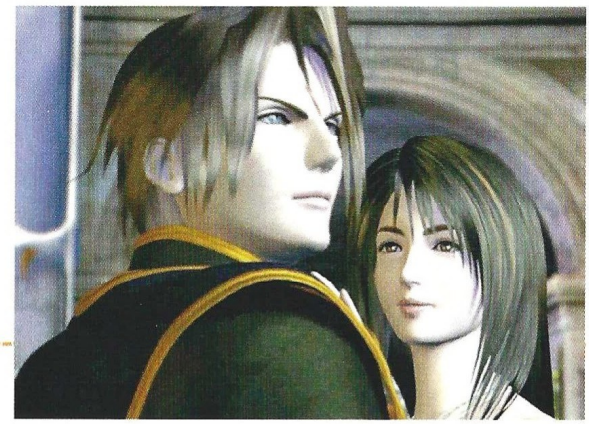
Snow Wave 2

PC CD rom **Sólo 2.995pts.**

HAMMER Technologies

HAMMER TECNOLOGIES
Alfonso Gómez, 42, nave 1-1-2
28037 Madrid (Spain)
Tel. 91 304 08 22 Fax:91 304 17 97
http://www.hammert.com

Final Fantasy VIII



Una de las sagas que más éxitos han cosechado en el mundo de las vídeoconsolas regresa a nuestros ordenadores con la última y más elaborada entrega, para cautivar al mayor número de usuarios seguidores del rol.

La saga continúa

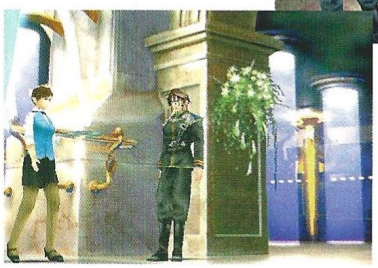
Los juegos de rol no se prodigan en demasía en los ordenadores personales, ya que es un género más explotado en Japón, y la verdad es que nos llegan juegos de compañías japonesas con cuentagotas. Uno de los más claros ejemplos lo tenemos en Square, compañía experta en este tipo de juegos en una gran cantidad de formatos, menos en PC. Si la memoria no nos falla, éste que nos ocupa es el segundo título de esta compañía para PC, al menos en lo referente a rol.

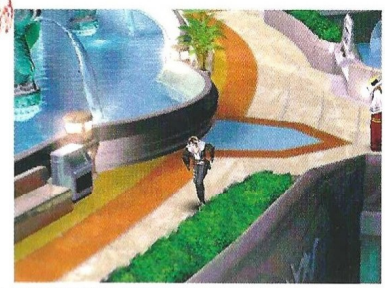
El pasado año, los seguidores de esta interminable saga, así como los amantes de este género, tuvieron la ocasión de disfrutar de la VII parte, algunos de ellos quedaron fascinados y otros decepcionados, y es que tanto la entrega que nos ocupa como la de entonces son demasiado largas, de modo que hay que tener una paciencia extraordinaria para terminarlas.

Esta nueva entrega es muy parecida a la anterior, al menos en lo referente a jugabilidad, ya que el aspecto gráfico ha sido renovado. A medida que progresemos en la aventura tendremos que enfrentarnos con muchos enemigos, haciendo uso de nuestras armas, puños o unas increíbles magias. Los menús son una parte fundamental, ya que desde ellos configuraremos muchos aspectos de nuestros personajes, como por ejemplo las magias.

El apartado gráfico es con diferencia lo que más ha evolucionado desde la anterior entrega, al menos en los personajes, que si antes tenían aspecto de "niños" ahora son todo lo contrario. Cuentan con un aspecto más adulto y estilizado; además, se han añadido texturas en detrimento de las sombras Gouraud. Los efectos de luces que podremos apreciar en las batallas también han evolucionado de un modo significativo, otorgando a éstas mayor dramatismo.

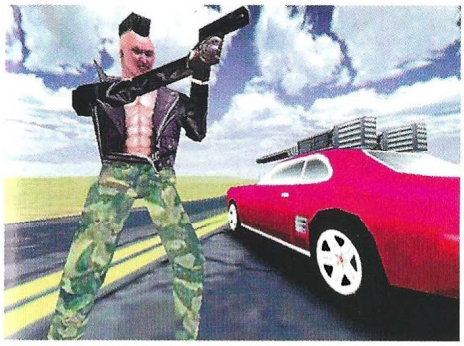
Todos aquellos que disfrutaran con la anterior entrega, como aquellos que lo hayan hecho con el resto de la saga, tendrán en FFVII la mejor de todas ellas.





Final Fantasy VIII

Editor: Square Soft
Distribuidor: Proein



Interstate ´82

Se acerca el "revival" 80´s

Ahora estamos en 1982 –obviamente– y el terrorismo automovilístico continua imparable. Los Estados Unidos se encuentran en crisis y Taurus, el legendario guerrero de la carretera, también ha de enfrentarse a sus propios problemas. Su compañero, Groove Champion, se encuentra desaparecido y de él depende que no se convierta en una baja más dentro de las batallas que se suceden en las carreteras de todo el país. A bordo de tu vehículo de combate habrás de enfrentarte a las oscuras fuerzas que amenazan con llevar el mundo al caos....

Este es el punto de partida de la secuela de Interstate ´76, un referescante título de conducción/acción publicado en 1997. Con el objetivo de repetir el mismo éxito, Activision ha elegido una ambientación igualmente "kitch", actualizando –es un decir– los vehículos, trajes y música a lo que se llevaba en los inicios de los 80. El planteamiento y la mecánica del juego son muy similares, pero hay otras novedades. La más destacable es que ahora podrás abandonar tu vehículo en cualquier momento del juego para enfrentarte a tus contrincantes a pie, como si de un Tomb Raider se tratase. Sin duda, nuestra protagonista es menos sexy, pero tiene más estilo.

Violentos combates entre vehículos armados hasta los dientes era lo que podíamos encontrar en la América de 1976...

Interstate ´82

Editor: Activision
Distribuidor: Proein

Mundos paralelos

Planescape: Torment

Planescape: Torment es un juego de rol Advanced Dungeons & Dragons que sitúa al protagonista en el universo Planescape. "Multiverso" –como lo llaman en Bioware– sería más adecuado. Se trata de una serie de dimensiones paralelas o planos cuyo punto de unión es Sigil, la Ciudad de las Puertas, custodiada por la Dama del Dolor.

Tu personaje en el juego es –ni más ni menos– un inmor-tal amnésico en busca de su identidad. Despiertas en el depósito de cadáveres de Sigil, sin tener ni idea de cómo demonios has llegado allí, quien eres o cualquier cosa de tu pasado. Debes escapar y explorar ese extraño mundo para descubrir el secreto que se esconde tras tu muerte y resurrección....

De acuerdo con Bioware, en comparación con otros mundos AD&D, el presentado en Planescape: Torment es más adulto y con más énfasis en lo fantástico. La arquitectura, los habitantes y las criaturas; todo ha sido concebido desde ese punto de vista. Confianza, emociones, fe y otros conceptos abstractos serán relevantes en el transcurso del juego. En Planescape, la fe tiene el poder de cambiar mundos, matar y resucitar seres y cambiar las leyes físicas.

Lo que Bioware intenta es desarrollar el concepto de juego que tan buenos resultados dio en Baldur´s Gate. Para ello, utiliza el mismo motor gráfico, pero la jugabilidad promete estar algunos pasos por delante.

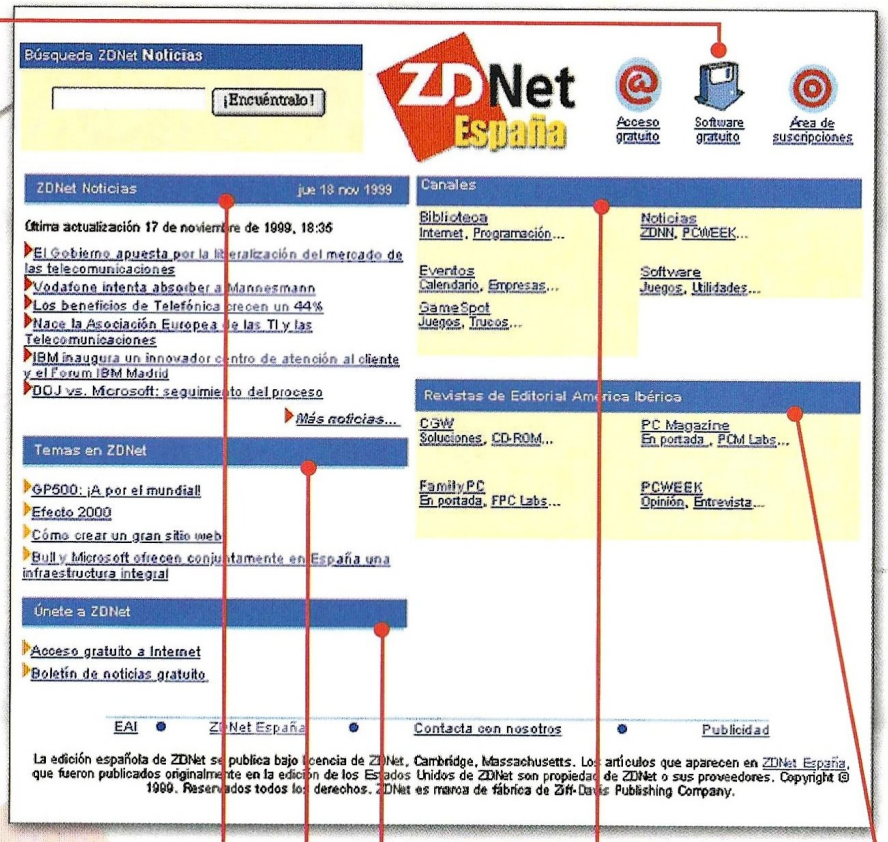
Bioware no sólo está desarrollando la secuela de Baldur´s Gate, sino que también nos presenta a su "hijo bastardo".

Planescape: Torment

Editor: Bioware/ Black Isle
Distribuidor: Virgin

ACCESO DIRECTO
CON UN SOLO

ZDNet España



Software gratuito
Una completa selección de los mejores programas shareware y freeware para volcar en el ordenador.

ZDNet Noticias
Información de última hora con las noticias más destacadas del sector informático.

Temas en ZDNet
Los artículos más interesantes de la actualidad sobre la informática y la tecnología.

Canales
Una increíble lista de contenidos que ofrece a cada usuario todo lo que necesita.

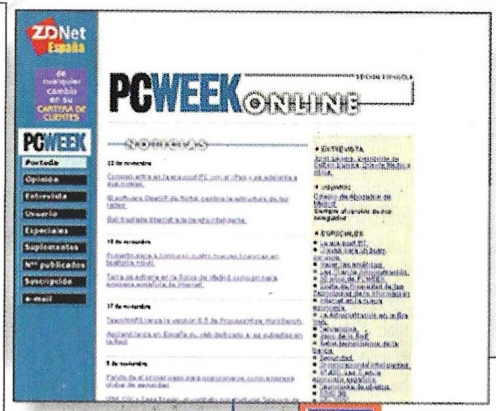
Revistas de Editorial América Ibéric
Fácil y rápido acceso a Computer Gaming World, PC Magazine, FamilyPC y PCWEEK.

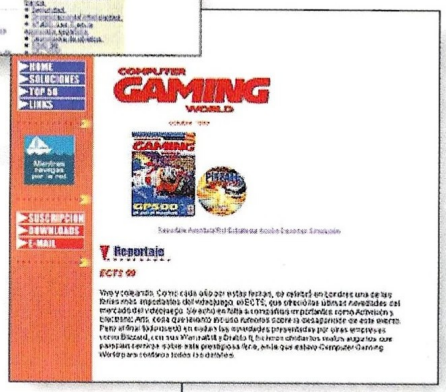
¡AHORA CON ACCESO GRATUITO A INTERNET!

Únete a ZDNet
Boletín de noticias gratuito, para recibir a tiempo la información que más te interesa.

www.zdnet-es.com

LA INFORMÁTICA
CLICK





FamilyPC

La informática accesible para todos, descubre lo más nuevo, todo lo que puedes hacer con tu PC. Conoce ya la informática pensada para la gente de hoy.

PC MAGAZINE

...da mes la información más completa e interesante ...bre los contenidos de PC MAGAZINE, la revista de ...ormática nº 1 en el mundo.

PCWEEK on line

El más prestigioso semanario del sector informático, con las noticias de última hora más destacadas. Opinión, reportajes, entrevistas, personajes del sector, la situación de las Tecnologías de la Información en otros sectores de la Economía...

Computer Gaming World

El mundo de los juegos de ordenador: aventuras, estrategias, acción, deportes, simulación...

Con las mejores ofertas del momento.

Toda la información contenida en ...NET ESPAÑA se ofrece por cortesía de:

EDITORIAL AMERICA IBERICA

FamilyPC

PC MAGAZINE EDICION ESPAÑOLA

PCWEEK

COMPUTER GAMING WORLD

Evolva

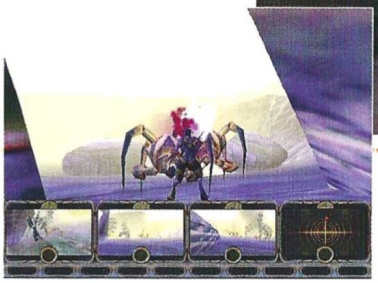
En el número 44 de CGW os adelantábamos en una Zona Alfa lo que podía dar de sí este juego, y ahora que hemos probado una versión más avanzada damos buena cuenta de ello.

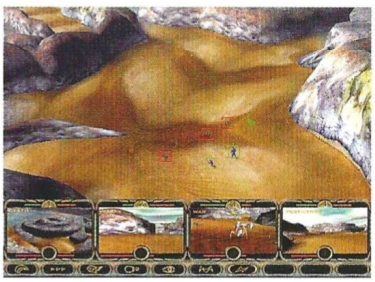
Evolva

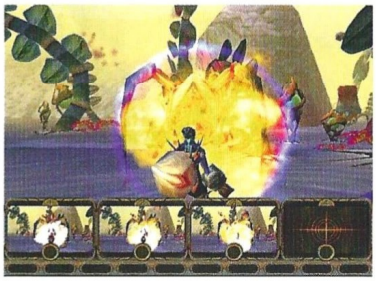
Editor: Computer Artworks
Distribuidor: Virgin

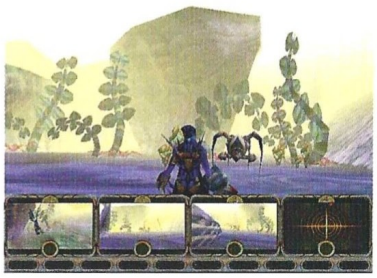
Depredadores espaciales

Y es que mucho es el tiempo que ha transcurrido desde que se anunciara este extraño juego en el que controlamos un equipo de GenoHunter's, una especie de soldados genéticos con la posibilidad de mutarse en un abrir y cerrar de ojos. Podríamos decir que son una especie de "fumigadores", y eliminan toda forma parasitaria y desconocida que habite en el universo. Sin ellos es muy posible que alguna de estas especies evolucionase hasta el punto de hacerse con el control total.









A través de una perspectiva en primera persona controlaremos nuestro grupo de elite para fulminar a todo aquello que pueda presentar problemas a la galaxia en la que habitamos. Deberemos ir cumpliendo misiones de planeta en planeta utilizando todo nuestro arsenal, que por cierto es uno de los aspectos más impactantes de Evolva. Tendremos varios tipos de armas disponibles, a cuál más destructiva y efectiva. Cada vez que cambiemos de arma, seremos testigos de unas mutaciones en tiempo real, algo que hasta el momento no se había hecho en ningún juego. El apartado gráfico también es sorprendente, pero a buen seguro requerirá equipos bastante potentes.

Asterix y Obelix contra César

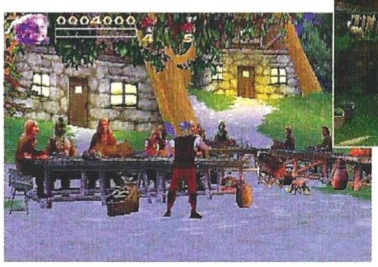
Un cómic tan difundido como el de las aventuras de Asterix y Obelix merecía un juego de ordenador. Dentro de muy poco, y gracias a la película, podremos disfrutar de estos galos en casa.

Asterix y Obelix contra César

Editor: Cryo Interactive
Distribuidor: Friendware

Dos galos contra la invencible Roma

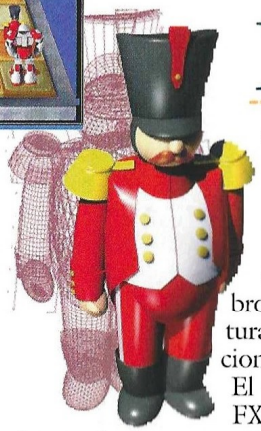
Muchos hemos disfrutado de los cómics de estos irreductibles galos que traen por la calle de la amargura a los infelices romanos que tratan de dominarlos. Las aventuras de Asterix, Obelix, y los demás personajes del cómic son tan familiares que sorprendía que nunca se los hubiera llevado al cine en carne y hueso. Pues bien, esto se ha hecho realidad, y como suele suceder últimamente, una película siempre viene acompañada de un juego para nuestros ordenadores. Aquí nos llega Asterix y Obelix contra César, un divertido juego que en breve llegará a nuestras pantallas y que promete reflejar fielmente toda la diversión e ironía de los dibujos de los personajes creados allá por 1959 por Goscinny y Uderzo. En él podremos jugar de forma simultánea con nuestros ídolos de la infancia, en un entorno gráfico muy cuidado y sorprendente. Por supuesto, podremos pelear contra los invasores romanos, y darles su merecido a base de mamporros y puñetazos. Se utilizarán imágenes en 3D modeladas a partir de los protagonistas de la película, además de sus voces y secuencias del film, y tendremos que resolver múltiples pruebas para conseguir nuestro objetivo: vencer a los romanos.

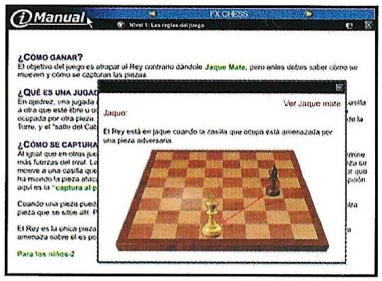


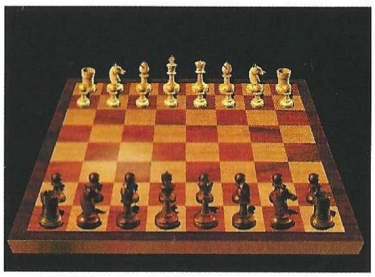
FX Chess

Ajedrez para todos

El ajedrez es algo más que un juego. A lo largo de los siglos se ha convertido en un verdadero arte, y en diversos pueblos, ha formado parte de su propia cultura. Desde siempre, este juego ha contado con buenas versiones en ordenador, y muchos juegos se han convertido en verdaderos clásicos del software de entretenimiento. Pues bien, ahora nos llega FX Chess, un juego de FX Interactive que aprovecha el motor del aclamado programa de ajedrez Chess System Tal II, y que quiere convertirse en un juego de ajedrez fácil de manejar por todos. Contará con 50 niveles de dificultad, y de diferentes tipos de juego, desde partidas rápidas, de medio tiempo, torneo, etc.. Además, se podrá jugar a través de Internet, y dispondrá de un excelente y extenso libro de aperturas y posiciones finales. El tutorial de FX Chess será interactivo, para enseñar a jugadores de todos los niveles de juego, y se ajustará a los conocimientos de cada uno de los jugadores, ya sea elemental o medio. Los tableros serán vistos en 2D y 3D, contando con la posibilidad de personalizarlo a nuestro gusto.







Un juego de ajedrez que puede ser jugado desde un principiante a un maestro. Parece un juego perfecto, pero ahora se hace realidad con FX Chess.

FX Chess

Editor: Oxford Softworks/FX Interactive
Distribuidor: FX Interactive

Hellfire

Defensa mundial

Desde hace muchísimo tiempo, los simuladores han sido uno de los estandartes del PC, aunque en los últimos tiempos se ha abierto a muchos otros géneros, con lo que este tipo de juegos se ha visto reducido de un modo considerable. Hace unos años era posible ver en el mismo mes varios a la vez, tanto de helicópteros como de aviones. Sólo había –y hay– un problema con estos juegos, la extrema dificultad con la que contaban. Para que nadie diga que todos los juegos de este género son excesivamente complicados, a excepción claro está de los más acérrimos seguidores, llega precisamente este juego.

Y es que en Hellfire, sacrificando algo de simulación pura, están consiguiendo un juego atractivo a la vista y dinámico a la hora de jugar. Al igual que en la mayoría de los simuladores, contaremos con infinidad de armas e instrumentos de navegación para pilotar del modo más fidedigno posible. La cantidad de misiones que tendremos que cumplir dejarán a más de uno con la boca abierta, ya que abarcaremos todos los conflictos imaginables. Por supuesto, todo está aderezado con un espectacular entorno 3D, en el que veremos incluso el rastro que dejan en el aire nuestros misiles. Dentro de poco tiempo tendremos en nuestras manos –una vez más– el destino del mundo.

Hacía ya un tiempo que no teníamos entre manos un juego de helicópteros. Casi siempre han sido simuladores, pero con Hellfire nos acercamos más al mundo de la simulación arcade, todo más sencillo y, porque no, divertido.

Hellfire

Editor: Hammer Technologies
Distribuidor: Hammer Technologies

COMPUTER GAMING WORLD

NÚMEROS ATRASADOS

Ahora puedes adquirir los números de CGW – junto con los CD-ROM´s y sus juegos de regalo – que no conseguiste en su momento

Nº 2 Juego regalo: "Fascination"

Nº 4 Juego regalo: "Xenon 2"

Nº 6 Juego regalo: "Blue Force"

Nº 8 Juego : "Prehistoric Adventure"

Nº 10 Juego : "French Revolution"

Nº 12 Juego regalo: "Far West"

Nº 14 Juego: "La Luz del Druida"

Nº 16 Juego regalo "TwinFire"

Nº 3 Juego regalo: "Lost in Time 1y2"

Nº 5 Juego regalo: "RingWorld"

Nº 7 Juego : "Luigi in Circusland"

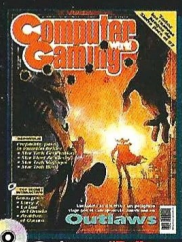
Nº 9 Juego regalo: "Egyptian Quest"

Nº 11 Juego : "Medieval Knight"

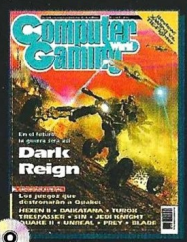
Nº 13 Juego regalo: "Final Duel"

Nº 15 Juego : "Araldhas el Oscuro"

Nº 17 Juego regalo "Bricks De

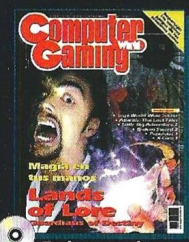


Nº 18 Juego: "Rally Championship"

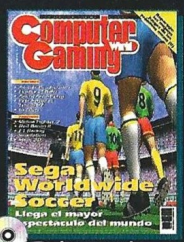


Nº 19 Juego regalo: "Oscar"

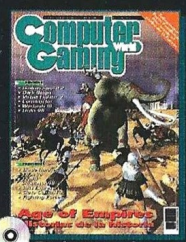
Nº 20 Juego regalo: "Inca"



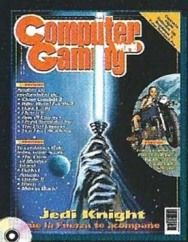
Nº 21 Juego regalo: "King Quest VI"



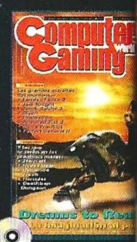
Nº 22 Juego regalo: "Inca II"



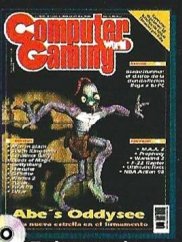
Nº 23 Juego regalo: "Goblíiins"



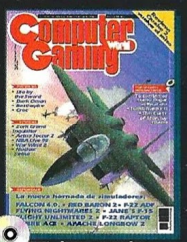
Nº 24 Juego regalo: "Freddy Pharkas"



Nº 25 Juego : "Gobliins

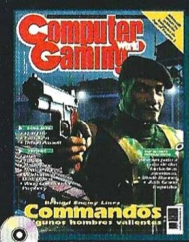


Nº 26 Juego regalo: "Osarium"

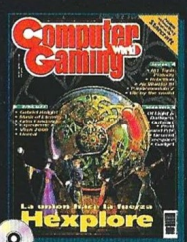


Nº 27 Juego regalo: "Lode Runner"

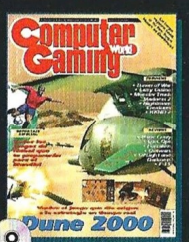
Nº 28 Juego regalo: "Oxide"



Nº 29 Juego regalo: "La fuga"



Nº 30 Juego regalo: "Goblins 3"

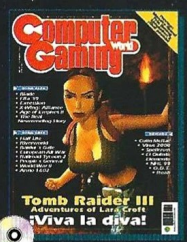


Nº 31 Juego regalo: "Under Pressure" y "Pressure Drop"

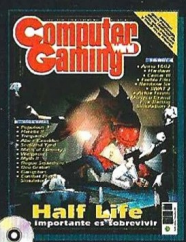
Nº 32 Juego regalo: "Twin Lazers"

Nº 33 Juego regal "Witch F

Nº 34 Juego regalo: "Fatal Jack"

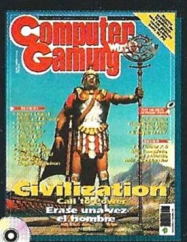


Nº 35 Juego regalo: "Fatal Jack 2"



Nº 36 Juego regalo: "Torin's Passage"

Nº 37 Juego regalo: "3DUltra Pinball"



Nº 38 Juego regalo: "Drácula"

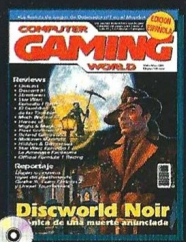
Nº 39 Juego regalo: "Last Dynasty"

Nº 40 Juego regalo: "Gabriel Knight"

Nº 41 Juego regalo "Bud Tuck

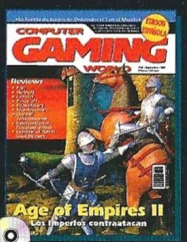
Nº 42 Juego regalo: "Heart of China"

Nº 43 Juego regalo: "La sombra sobre Riva"

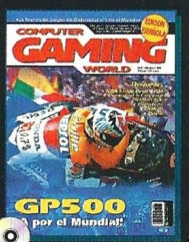


Nº 44 Juego regalo: "The Intruder"

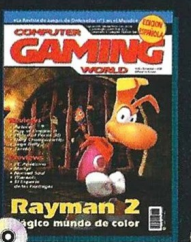
Nº 45 Juego regalo: "Safecracker"



Nº 46 Juego regalo: "Take no prisioners"



Nº 47 Juego regalo: "Ultra Pinball Creep Night"



Nº 48 Juego regalo: "Woodruff"

Nº 49 Juego regalo "Pax Corpu

Deseo que me envíen al precio de 650 ptas./unidad, gastos de envío incluidos, los siguientes números: (indica con una X los que deseas)

2	3	4	5	6	7	8	9	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
30	31	32	33	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49								

Rellena este cupón y envíalo por correo a EDITORIAL AMÉRICA IBERICA, S.A. Apdo. de Correos 1050 FD - 28080 Madrid. También puedes enviarlo por fax al número 91 327 24 02

Nombre **Edad**
Empresa **CIF/DNI**
Dirección
Población **Provincia**
C.Postal **Telef.** **Profesión**

FORMA DE PAGO:

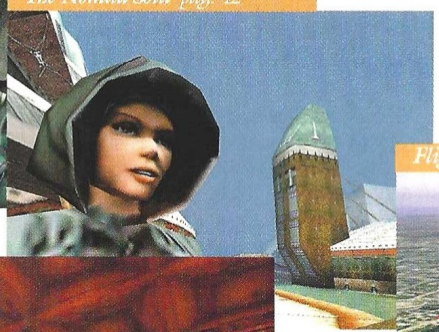
- ☐ Cheque bancario a nombre de EDITORIAL AMERICA IBERICA, S.A.
- ☐ Giro Postal nº de fecha
- ☐ Contrareembolso

Reviews

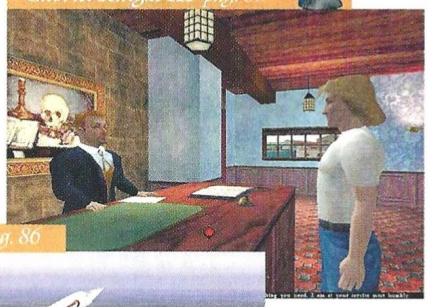
34 ..... Aventura/Rol
46 ..... Estrategia
50 ..... Acción
74 ..... Deportes
86 ..... Simulación

Traitors Gate *pág. 34*

The Nomad Soul *pág. 42*

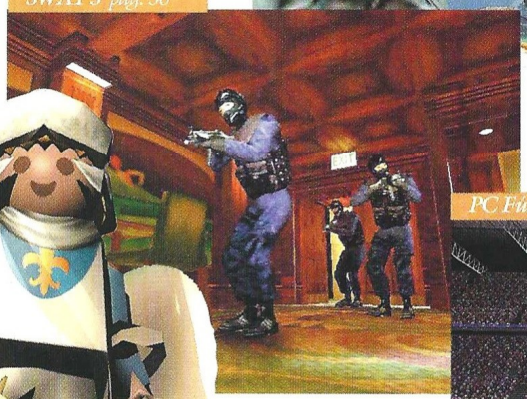


Gabriel Knight III *pág. 38*

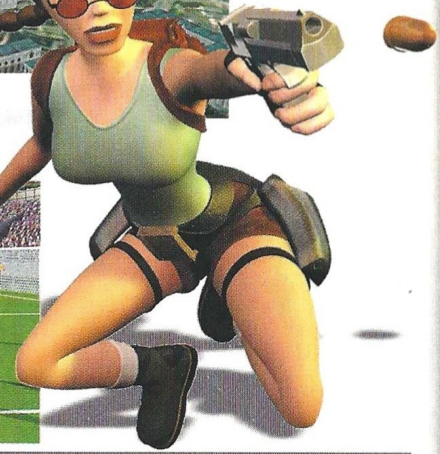


Flight Simulator 2000 *pág. 86*

SWAT 3 *pág. 56*



PC Fútbol 2000 *pág. 86*



Así puntuamos en CGW

impresindible

Entre 5 y 4 CD's, obtendrán esos escasos, pero memorables juegos en los que casi todo es realmente bueno. Son pocos, pero como dicen los gallegos, "haberlos, haylos".

muy bueno

De 4 a 3 se merecerán esos títulos de gran calidad a los que tan sólo les faltó la guinda final para haber obtenido el codiciado sobresaliente. Aún así merece la pena seguirles la pista.

bueno

El segmento de 3 a 2 quedará reservado a producciones que, por extraños designios achacables a las musas de los programadores, resultaron poco afortunadas.

pasable

Bastante peor parados saldrán los que solamente obtengan de 2 a 1, es decir, suspenso total y absoluto. Pese a todo no son ni mucho menos los peor parados.

bajo mínimos

Los peor parados con diferencia serán aquellos juegos que obtengan menos de 1 CD, es decir, aquellos escasos, pero lamentables juegos en los que casi todo es un puro despropósito.

Operación encubierta 652-713

Traitors Gate

Si hay un tipo de ladrón que siempre ha gozado de buena reputación, ese es el de guante blanco. Esta es tu ocasión para romper la ley con estilo.

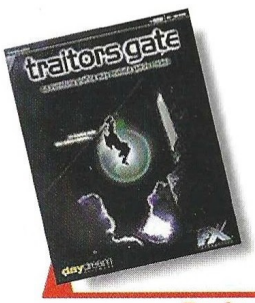
Todo comienza con uno de esos discutibles programas de operaciones que los gobiernos son tan aficionados a poner en marcha bajo manga. Orphia es el apelativo de una operación encubierta que se llevaría a cabo en el caso de que fuera necesario presionar a algún país, amigo o neutral, que se volviese un poco díscolo en sus relaciones con los Estados Unidos. La idea es apropiarse de su más importante patrimonio nacional y poder ejercer la presión necesaria sobre la nación afortunada. Un hipotético ejemplo sería Inglaterra y sus preciadas joyas de la Corona Británica. Por desgracia, un no menos díscolo representante de las fuerzas armadas norteamericanas, conocedor del proyecto Orphia, ha decidido pasarse a la iniciativa privada llevándose consigo la información necesaria para dar unos cuantos quebraderos de cabeza a la Reina Isabel II.

Ante el posible conflicto que podría desatarse entre ambas naciones, el Pentágono decide enviar a Londres al agente especial Raven. Su objetivo no es impedir el robo, sino llevarlo a cabo él mismo. Sustituyendo el tesoro por una replica exacta, un pequeño localizador insertado en una de las piezas permitirá descubrir al traidor una vez lleve a cabo su operación. Lógicamente, todo esto se realiza a espaldas del gobierno británico y con el tiempo corriendo en contra. Dispones de 12 horas para introducirte en esa fortaleza turística de alta seguridad que es la Torre de Londres, llegar hasta las joyas, reemplazarlas y salir de allí antes de que el auténtico ladrón haga su entrada en escena. Sin dejar el más mínimo rastro ni, por supuesto, ningún cadáver por el camino. En la mejor tradición de los ladrones de guante blanco.

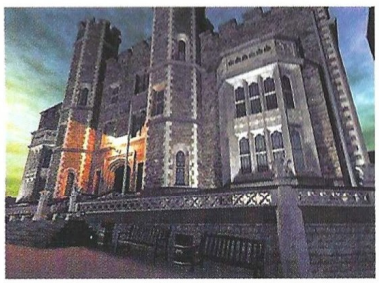
Este es el punto de partida de Traitors Gate, una ambiciosa producción europea que aspira, entre otras cosas, a presentar la aventura gráfica más intensa y realista que se ha visto en muchos, muchos años. Por una vez nos encontramos con un protagonista sin ninguna capacidad extraordinaria –por mucho que sea un agente especial–, que dispone de la última tecnología –pero sin irse a extremos propios de la ciencia ficción–, en un entorno que no proviene de la imaginación de ningún diseñador y presentando una serie de retos que muy bien podrían darse en la realidad.

Los responsables de Traitors Gate, DayDream Software, tan sólo cuentan con un juego previo en su corta historia. SafeCracker –que fue el juego completo incluido en el número 45 de Computer Gaming World– era en muchos aspectos un embrión de lo que ahora tenemos entre manos. Allí encontrábamos a un ladrón que había de abrirse paso a lo largo y ancho de una mansión abriendo un sin fin de cajas fuertes. El tono realista imprimido a la obra y la enorme paciencia de la que debía hacer gala el jugador eran dos características que también en esta ocasión están presentes en Traitors Gate. Sólo que ahora se ha seguido esa máxima tan común de "más y mejor".

Obviamente, si hay un protagonista claro en este juego, ese es la misma Torre de Londres. El equipo de DayDream realizó un exhaustivo trabajo de documentación –tomando más de cinco mil fotografías– con el objeto de lograr la recreación –a 640x480– más fidedigna que podía permitir



Precio: 2.995
Requerimientos: Pentium 100, 32Mb de RAM, 150MB de disco duro libres, tarjeta gráfica 1Mb, tarjeta de sonido, Windows 95/98, CD-ROM 8X, ratón
Nº de jugadores: 1
Editor: DayDream Software
Distribuidor: FX Interactive

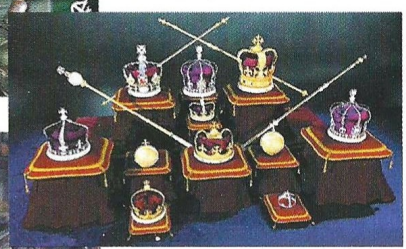


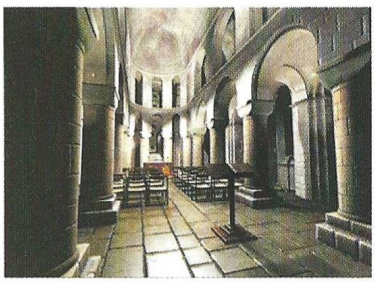
Quien finalice el juego tendrá una idea bastante exacta de lo que es la auténtica fortaleza a orillas del Támesis

la tecnología actual. Lograr una ambientación creíble resulta fundamental en un proyecto como este y lo cierto es que el resultado merece todos los elogios. Todas las salas y rincones de la Torre de Londres están allí, reproducidas en toda su magnitud y detalle. Es cierto que en algunos puntos los autores se han podido tomar pequeñas libertades en beneficio del desarrollo dramático de la historia, pero éstas no son significativas y quien finalice el juego tendrá una idea bastante exacta de lo que es la auténtica fortaleza a orillas del Támesis.

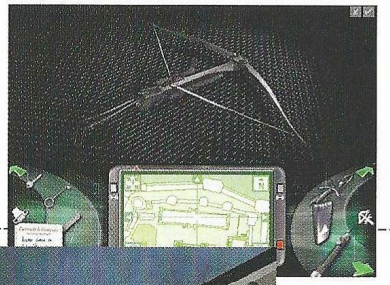
El formato elegido para presentarnos esta historia es el de una aventura gráfica seudo 3D, al estilo del popular Riven o de las últimas creaciones de Cryo. Una libertad de casi 360 grados en cuanto a nuestro punto de vista, y la inclusión de pequeñas animaciones Quick Time para simular los desplazamientos a través de los escenarios. Nada nuevo, pero bien resuelto. Las películas y los momentos de "juego" reales se encadenan de manera fluida, sin que se produzcan pausas exasperantes entre el momento en que se da la orden y cuando la animación se pone en marcha.

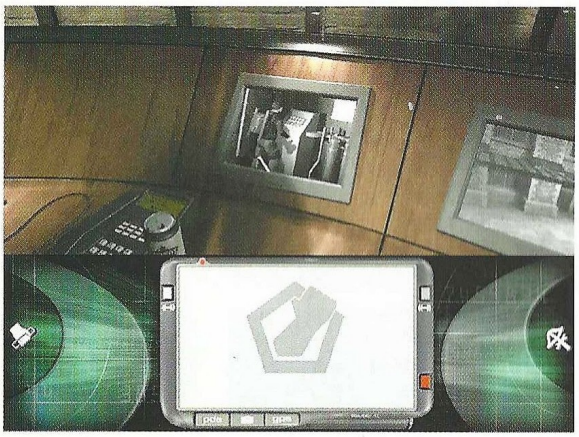
La mejor baza con la que cuenta Raven para su misión es su PDA. Este ingenioso asistente actúa a modo de práctico interfaz para el jugador. Permanentemente dispuesto en la parte inferior de la pantalla, permite acceder a toda la información necesaria para sacar adelante la misión. Pero además, presenta algunos "gadgets" que se revelerán muy útiles. Su función de correo electrónico nos permite mantenernos en contacto con el exterior en todo momento; su





La extensión del juego es enorme y se hacen necesarias grandes dosis de paciencia para poder llegar al final





sistema GPS, ubicarnos siempre y cuando no nos encontremos en las alcantarillas; su función fotográfica, retratar objetos y lugares sobre los cuales el pentágono nos mandará la información pertinente una vez hayan analizado el documento... Además, a través de él, manejaremos otros artilugios que nos acompañarán en nuestra misión, cómo el DLU para interferir con las cámaras de vídeo o un sistema de grabación de sonidos para prever que es lo que nos vamos a encontrar más adelante. Todavía hay más elementos dentro de nuestro equipo, pero afortunadamente todos ellos se mueven dentro de la lógica y el campo de la posible. Algo que también se aplica al otro elemento básico dentro del juego: los puzzles. Abundantes y difíciles como son –y mucho–, se pueden resolver aplicando la más estricta lógica en la mayoría de los casos. Además, la amplía variedad de caminos a seguir para conseguir nuestro objetivo hacen de Traitors Gate un producto susceptible de ser rejugado en muchas ocasiones.

Cómo suele suceder en este tipo de aventuras, la interactuación con otros personajes es bastante escasa. Están allí; a veces los oiremos cerca de nosotros mientras que en otros momentos podemos encontrarnos con un guardia dormido u observarlos desde nuestro escondite, pero las dificultades provienen del hecho de burlar los sofisticados sistemas de seguridad y mantenerse en la sombra. Como sus posibilidades, la extensión del juego es enorme y se hacen necesarias grandes dosis de paciencia para poder llegar hasta el final. El interés de la obra de DayDream no está sólo en el cuidado que se ha puesto en su confección, sino en ofrecer un tipo de aventura con un planteamiento original y un tono dramático al que no estamos acostumbrados. Traitors Gate tiene el potencial para llamar la atención de un amplio sector del público, pero sólo los fans más devotos de la aventura serán capaces de exprimir todas sus posibilidades.

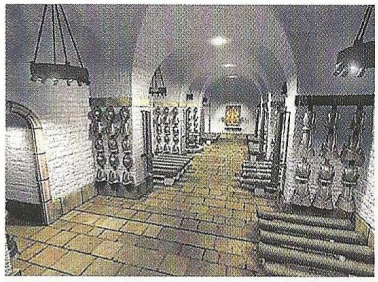
El truco es...

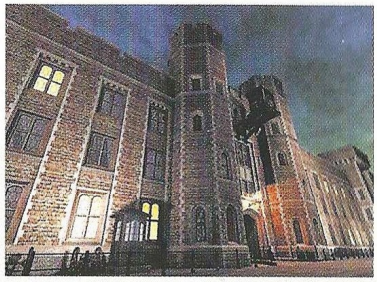
Aprovecha todos los recursos que tienes. Cosas, en principio, tan tediosas como ir tomando notas en tu PDA pueden revelarse como de gran utilidad más adelante.

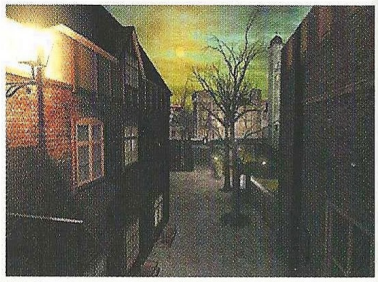
Calificación

Traitors Gate

Pros: Magnifica ambientación y una extraordinaria fidelidad en la recreación de la Torre de Londres. Buen argumento e inteligentemente diseñado.
Contras: Es una aventura de las difíciles. Requiere grandes dosis de paciencia que no todo el mundo tiene.



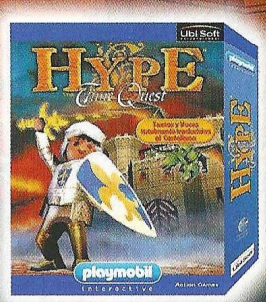




HYPE™

THE Time Quest

HYPE, EL VERDADERO HÉROE MEDIEVAL DE PLAYMOBIL®



Ubi Soft ENTERTAINMENT

WINDOWS CD-ROM PC

playmobil® interactive

Ubi Soft Entertainment
Edificio Horizon, Ctra. de Rubí, 72-74 • 08190 Sant Cugat del Vallés (Barcelona)
Tel. 93 544 15 00 • Fax 93 589 56 60
Hot line 902 41 78 03 • http://www.ubisoft.es

Cambio de rumbo

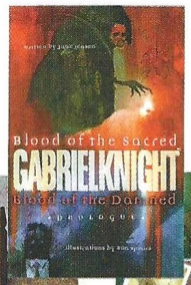
Gabriel Knight III

El Testamento del Diablo

Si hay algo que no puede decirse de Jane Jensen y de su serie Gabriel Knight es que intenten vivir de las rentas del pasado. Si bien todos los episodios de la serie comparten un mismo enfoque en cuanto a su temática y el desarrollo de la historia, la manera de contarla ha sido radicalmente diferente en cada uno de ellos.

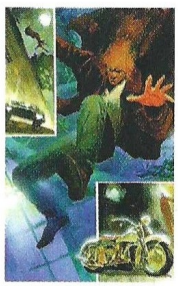
Sin of the Fathers dio origen a la serie en el año 1993. Con todo lo desfasado que haya podido quedar su aspecto gráfico –animaciones 2D al estilo de las clásicas aventuras de Lucas Arts–, una trama dirigida al público adulto y su sólido guión hicieron de la primera aventura de Gabriel Knight un título que todavía es recordado. El juego descubrió al público el talento de Jane Jensen como diseñadora de juegos y, sobre todo, escritora. El éxito de Sin of the Fathers y la cosecha de premios que obtuvo aseguraron la continuación de la serie que llegaría tres años después con The Beast Within. La aventura se desarrollaba por medio de vídeos interpretados por actores de carne y hueso, cubriendo todas las posibilidades de la historia –ocupaba 6 cd´s, nada menos- y profundizaba en la línea iniciada por su predecesor mezclando hechos históricos con leyendas acerca de hombres lobo en Alemania. Tanto el público como la critica acogieron con entusiasmo el segundo Gabriel Knight, lo que dejó las puertas abiertas para el título que ahora nos llega: Gabriel Knight III: El Testamento del Diablo.

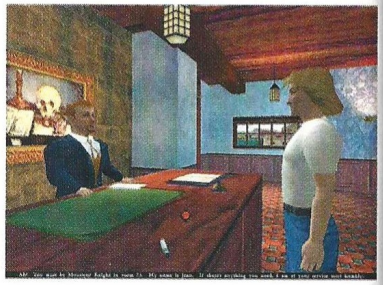
Curiosamente, el CD contiene una novela gráfica que sirve de introducción a la aventura. En ella, con un estilo similar al de Bill Sienkiewitz, se nos relata como Gabriel ha sido contratado por un príncipe destronado para investigar unas misteriosas incursiones en sus propiedades. Parece ser que su familia ha sido relacionada durante años con lo que él llama los Visitantes de la Noche –aparentemente, un culto vampírico–. La noche de la llegada de Gabriel, el hijo del Príncipe James es raptado por los Visitantes de la Noche. Gabriel les sigue en tren hasta Rennes-le-Chateau, un pequeño pueblo en Europa Central.

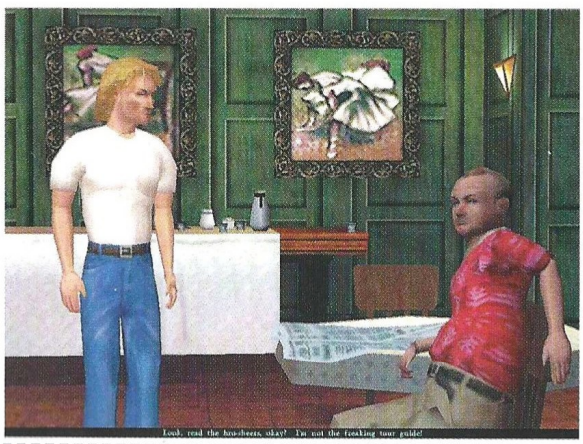


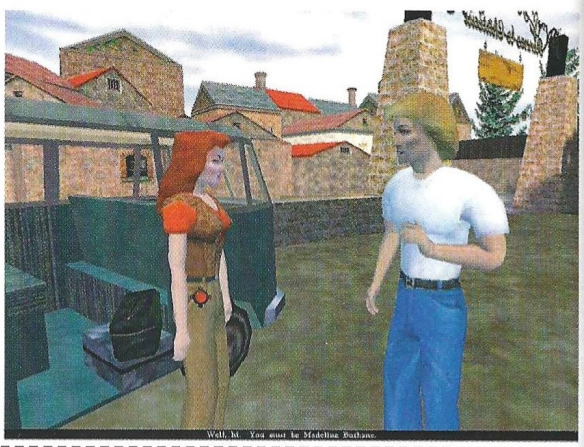
Las piezas del puzzle

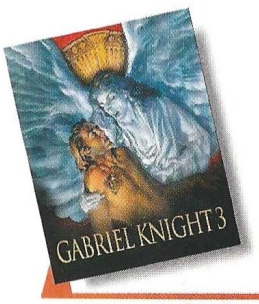
Es en esta misteriosa localidad donde el juego comienza. Al igual que su predecesor, esta tercera entrega del juego arranca con un misterio clásico, pero una vez Gabriel comienza a profundizar, descubrirá que el enigma de los Visitantes de la Noche, la abducción del hijo del Príncipe James y el milenario misterio de Rennes-le-Chateau están intrínsecamente unidos. Para complicar más las cosas, la llegada de Gabriel a Rennes-le-Chateau coincide con la de un pequeño grupo turístico. La leyenda dice que el











Precio: 6.995
Requerimientos: Pentium 166 con aceleracion 3D o Pentium 233 sin ella, 32Mb de RAM, CD-ROM 4x, Windows 95/98, ratón, tarjeta gráfica PCI de 4Mb, tarjeta de sonido
N° de jugadores: 1
Editor: Sierra
Distribuidor: Havas

Gabriel Knight III permite al jugador seguir las pesquisas desde una perspectiva en tercera persona a través de un entorno 3D

pueblo es el escondite de un gran tesoro, y cada uno de esos turistas tiene la esperanza de desvelar el puzzle que conduce a la fortuna que está enterrada en algún lugar cercano. Más misterioso es el hecho de que un viejo amigo de Gabriel, el Detective Mosely de Sins of the Father, está en el grupo. No exactamente el más cosmopolita de los visitantes, su misma presencia es otro misterio.

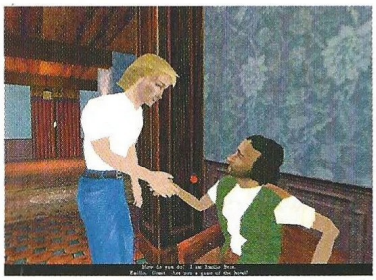
El Testamento del Diablo es la nueva aventura de Gabriel Knight y, una vez más, parece cualquier cosa excepto la continuación de una marca ya consolidada. Al contrario que en otras series, donde se exprime el modelo original hasta matar de asco al más acérrimo de los seguidores, Jane Jensen ha optado por presentar un producto que pasaría por algo completamente nuevo de no ser porque los personajes ya son conocidos por el público. El juego continúa siendo una aventura gráfica, pero sus autores se han acercado a ella desde un enfoque inédito en esta clase de juegos. El "engine" utilizado en Gabriel Knight III permite al jugador seguir las pesquisas del protagonista desde una perspectiva en tercera persona a través de un entorno totalmente 3D.

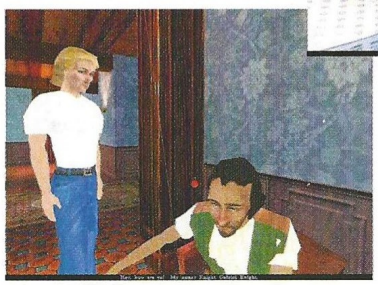
¿Estás pensando en Tomb Raider? Una vez más, no tiene mucho que ver con eso. La innovación es que podemos mover la cámara con total libertad, adoptando en cada momento el punto de vista que más nos interese, de manera fluida y sin cortes, excepto cuando se cambia de escenario. Estas diferencias no son sólo estéticas, sino que suponen una gran mejora en cuanto a la jugabilidad y la experiencia general que obtiene el usuario. A esto hay que añadir un inteligente y sencillo interfaz que reduce la curva de aprendizaje prácticamente a cero.

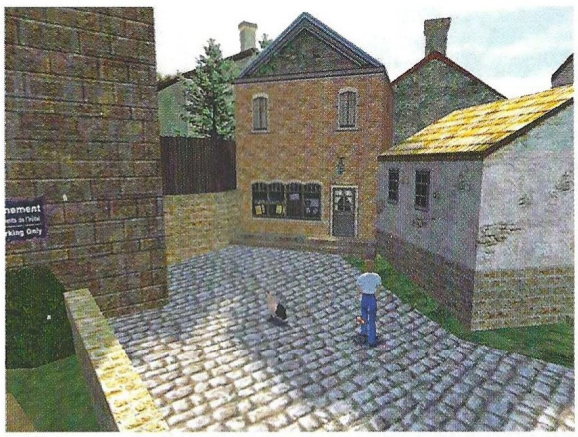
Sin embargo, el motor utilizado en GK3 presenta algunas contrapartidas. La calidad de los gráficos no es demasiado alta, y se hace necesario jugar a la resolución máxima –1024x768– para que el programa presente un buen aspecto, lo que requiere una máquina bastante potente. Aún así, las texturas todavía dan una impresión muy poco natural, por debajo de lo que se puede ver en otros productos. Y los personajes, por debajo de la resolución mencionada, resultan demasiado toscos.

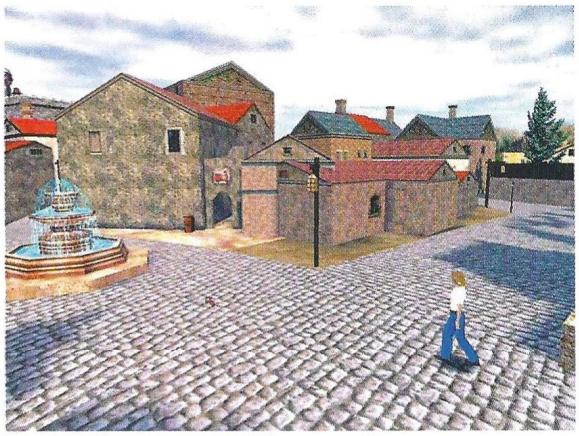
Para adultos

El Testamento del Diablo no es un juego para todo tipo de públicos. La trama es densa y complicada, los misterios se multiplican conforme se desarrolla, la galería de personajes es amplia y variada, la base histórica extensa y bien documentada y las localizaciones en las que tienen lugar los acontecimientos son reales y han sido reproducidas con gran fidelidad. En

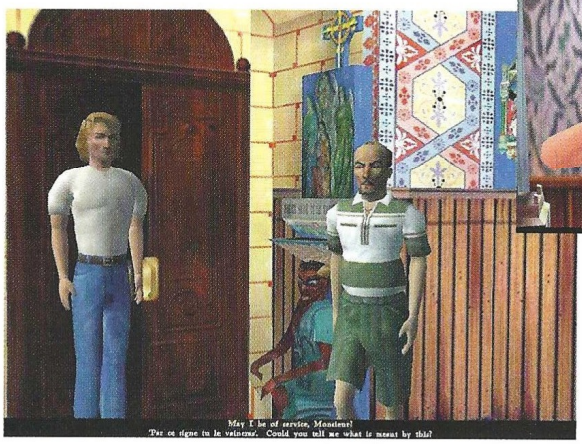


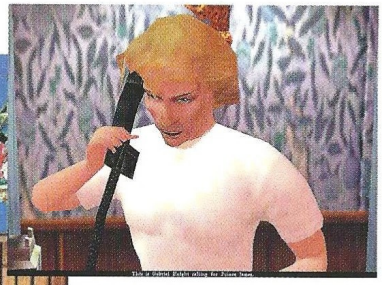






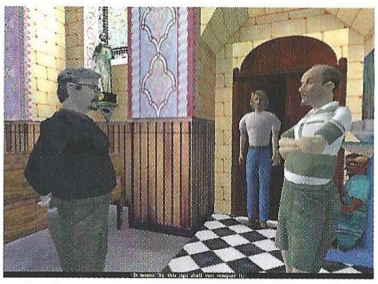
Gabriel Knight III
El Testamento del Diablo

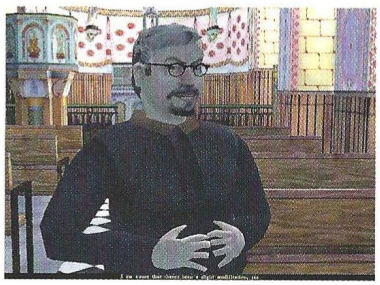




Las localizaciones en las que tienen lugar los acontecimientos son reales y han sido reproducidas con gran fidelidad

definitiva, GK3 cuenta con una magnifica atmósfera gracias a la habilidad con la que se mezcla la realidad y la ficción. El enigma –cierto– de Rennes-le-Chateau y la trama criminal. Algo que, en definitiva, da forma a un juego que puede ser disfrutado a muchos niveles.

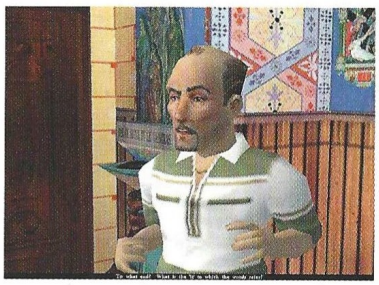


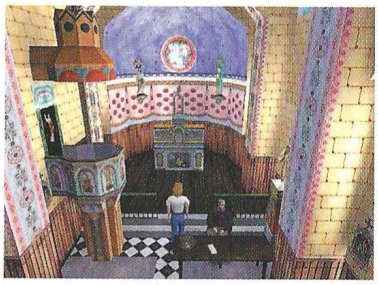


Un sentido del humor muy peculiar

En medio de todo esto, tenemos a nuestro protagonista, Gabriel Knight. Este es un personaje curioso. Jane Jensen se ha esforzado en crear un carácter con personalidad, que sea algo más que un simple interfaz para las acciones del jugador. Y sin duda lo ha conseguido. Otra cosa es que te convenza el resultado. Gabriel hace gala de un particular sentido del humor que, en numerosas ocasiones, lo retrata como un paleto ignorante pagado de sí mismo al que salir de su casa le supone un paso antinatural. Es difícil saber hasta que punto se esconde cierta ironía detrás de sus palabras o, si por el contrario, es simplemente estúpido. Cómo si fuera un "Butt-Head" crecidito. Quizás de ahí le venga su corte de pelo. Afortunadamente, no es el único personaje con el que se puede jugar. Su compañera, Grace..., será quien tome las riendas de la historia en más de una ocasión, para alivio de quienes tengan la tentación de dejar que la horda de vampiros acaben con él.

GK3 es un encomiable intento por hacer progresar el género de las aventuras que no acaba de cumplir con todo lo que se propone. Lo cual no lo convierte necesariamente en un mal juego. Seguramente satisfará a cualquier fan de las aventuras gráficas y llamará la atención de otros jugadores que no lo sean gracias a su excelente jugabilidad.





El truco es...

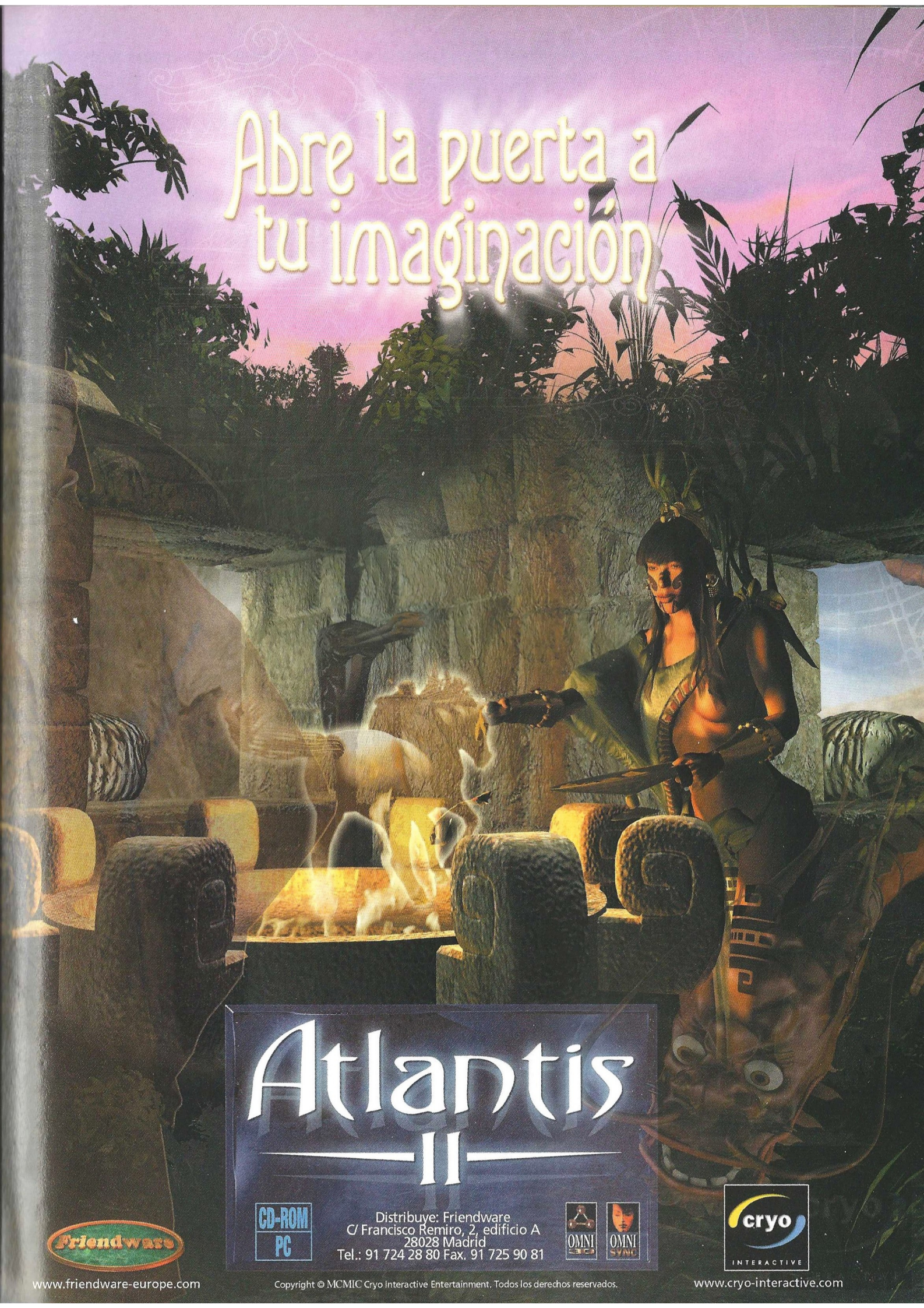
Paciencia, mucha paciencia. Aunque no lo parezca, la mayoría de los enigmas pueden resolverse con la aplicación de la lógica y un poco –a veces más bien un mucho– de imaginación...

Calificación

Gabriel Knight III El Testamento del Diablo

Pros: Gabriel Knight III, a pesar de sus carencias, es un paso adelante dentro del género gracias a la mecánica de juego que presenta. La cuidadísima ambientación confiere una magnifica atmósfera a la historia. Algunos de los personajes secundarios son impagables, y el mismo Gabriel, también. Está traducido –pero no doblado– al castellano.

Contras: Requiere una máquina muy potente para unos gráficos que no pasan de correctos. El sentido del humor de Gabriel hará disfrutar a algunos mientras otros preferirán verle muerto. En el fondo, es bastante hortera.



Copyright © MCMIC Cryo Interactive Entertainment. Todos los derechos reservados.

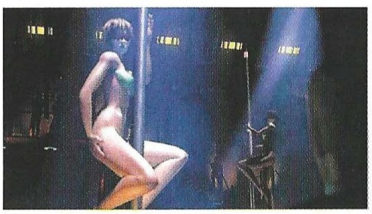
Búscate una vida

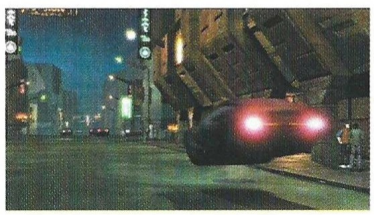
The Nomad Soul

Más de una vez te habrá dicho tu madre que no es bueno pasar tantas horas jugando delante del ordenador. Estás a punto de descubrir cuanta razón tenía.

Ser ambicioso en la vida es algo que está bien, siempre que cada uno conozca sus propias posibilidades. Sin duda, el equipo desarrollador de Quantic Dream lo ha sido a la hora de plantearse lo que debía ser The Nomad Soul. La idea de presentar un juego 3D con lo mejor de los géneros de aventura, acción, "shooter" y luchas es tan atractiva como difícil de llevar a cabo. Y el resultado obtenido no deja de ser previsible. En algunos aspectos, The Nomad Soul brilla con luz propia, muy por encima de otros juegos, mientras que en otros cae víctima de su propia ambición.

El argumento es uno de sus puntos fuertes. El juego comienza con una escena cinemática, generada por el propio "engine" del juego, similar a una experiencia "post mortem". En ella, desde una perspectiva en primera persona vemos como surge de un extraño halo de luz un individuo



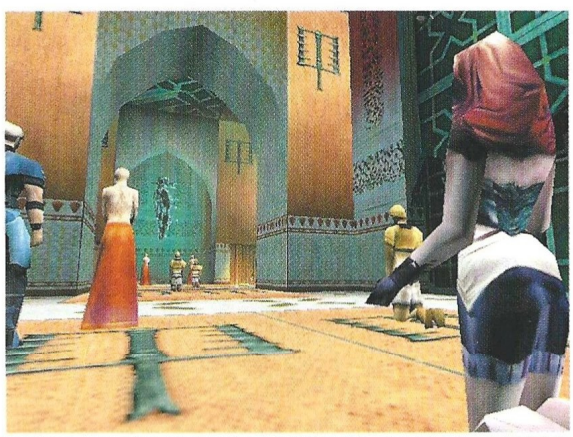


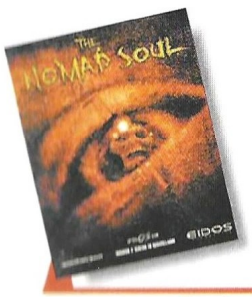
que responde al nombre de Kay'l. Nos comenta que esa va ser la última vez que podremos hablar con él antes de realizar la "transferencia". Tras unas palabras que no nos aclaran mucho, ésta se produce y despertamos en un almacén, ocupando un cuerpo que no es otro que el de nuestro interlocutor. Antes de que nos demos cuenta, un salvaje demonio nos ataca y comienza a devorar nuestra alma, pero la oportuna intervención de un mecaguardia le impide completar su tarea. Recuperamos la conciencia para encontrarnos igual que al comienzo del juego. No sabemos quienes somos –en realidad no juegas con un personaje de ficción, sino que eres tú mismo, la persona que se ha comprado el juego, se lo ha llevado a casa y se ha sentado delante del ordenador para jugar con él–. Tampoco donde estamos –dentro del mundo virtual recreado por el videojuego, Omikron–. Ni la identidad del cuerpo que ocupamos –el del individuo con el que ya hemos hablado, pero del que desconocemos todo–, como hemos llegado allí –¿qué diablos haces dentro de un videojuego?–, o porqué y, mucho menos, para qué. Muchas preguntas y ninguna respuesta.

El único camino es tratar de averiguar algo dirigiéndonos al apartamento de Kay'l. Las sorpresas continúan cuando, al salir del almacén donde estábamos, vemos como se despliega delante de nuestros ojos una fantástica ciudad de corte futurista en todo su esplendor. Todo está ahí, las enormes avenidas, los vehículos que circulan por ella, los viandantes que caminan enfrascados en sus quehaceres, las viviendas, los centros comerciales... Quizás creas que ya has visto cosas parecidas en otros juegos, pero en ninguno de ellos podías conversar con casi cualquier personaje que encuentres o entrar en el edificio que elijas, ni, en definitiva, interactuar con un entorno tan completo y complejo como el que ofrece The Nomad Soul.

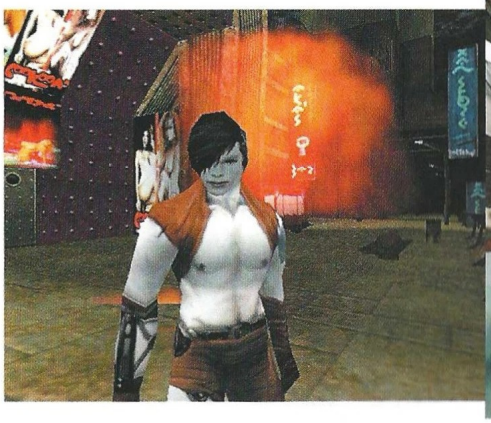
Conforme se desarrolla la historia iremos atando cabos. Un demonio llamado Asteroth se dedica a devorar las almas de los incautos que cometen la imprudencia de cargar The Nomad Soul en su disco duro, y tú eres el siguiente en la lista. Mientras tu cuerpo mantiene vida sólo aparente delante de la pantalla de tu ordenador, habrás de arreglártelas para desentrañar los misterios del universo de Omikron y acabar con Asteroth antes de que él lo haga contigo.

The Nomad Soul es, en esencia, una clásica aventura 3D. En Quantic Dream han intentado aprovechar las mejoras técnicas en cuanto a la aceleración 3D para aumentar la jugabilidad tradicional del género en dos sentidos: la profundidad del juego –de lo que hablaremos más adelante– y los modos de juego.



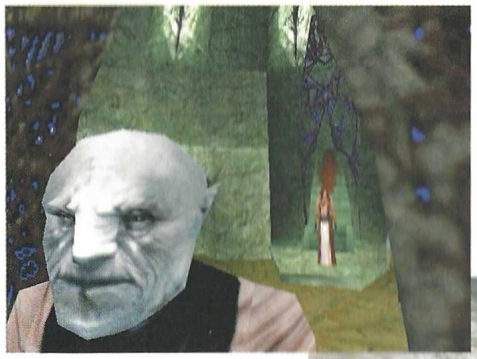


Precio: 7.995
Requerimientos: Pentium 200, 32MB de RAM, CD-ROM 8X, SVGA 4 MB, tarjeta de sonido, ratón, Windows 95/98
Nº de jugadores: 1
Editor: Quantic Dream
Distribuidor: Proein



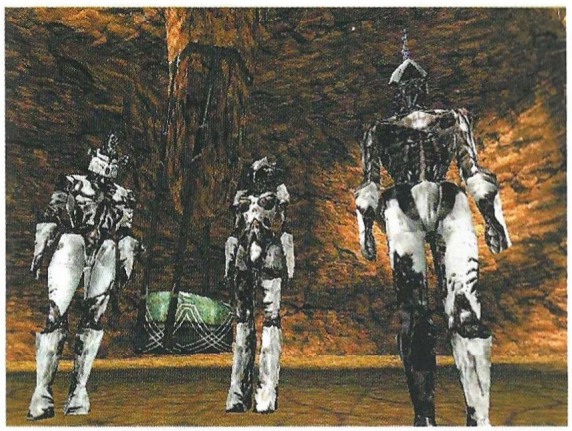
En cuanto a lo primero, la experiencia es un éxito; en cuanto a lo segundo, el resultado es un híbrido que difícilmente va a llamar la atención de los más acérrimos entusiastas de los "shooters" o de los juegos de lucha.

Durante la mayor parte del tiempo de juego se sigue el modo tradicional de una aventura con perspectiva en tercera persona ligeramente por encima de la espalda del personaje, intercalado con escenas previamente guionizadas generadas por el motor del juego, diferentes opciones para conversar con otros caracteres, etc. Hasta aquí, investigar, preguntar, recoger objetos... La cosa cambia cuando llega el momento de la acción. En algunas ocasiones –por ejemplo, cuando has de abrirte pasos por lo tejados de la ciudad–, la perspectiva cambia a la de un "shooter" en primera persona, pero sin demasiada fortuna. La libertad de movimientos es más limitada de lo habitual y la acción no tan frenética como a la que estamos acostumbrados. Se rompe la dinámica del juego para ofrecer algo que no pasa de ser un "shooter" de segunda clase. Para el combate cuerpo a cuerpo, encontramos otro modo diferente al estilo de clásicos como "Tekken". Está más logrado y el combate resulta más ágil, pero la facilidad con la que se derrota a los enemigos no permite que esas escenas sean algo más que un pequeño tramite antes de continuar con la historia. O en otras palabras, no aporta nada a la jugabilidad.

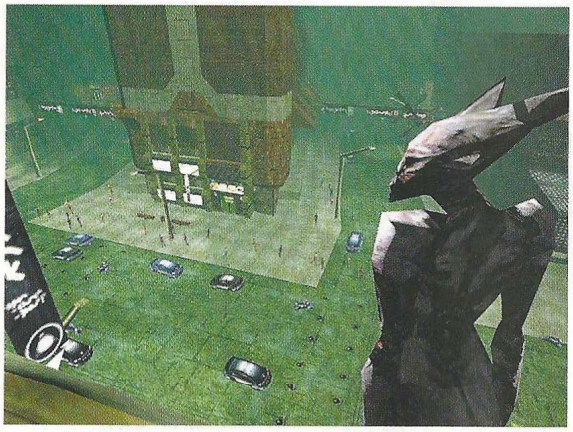


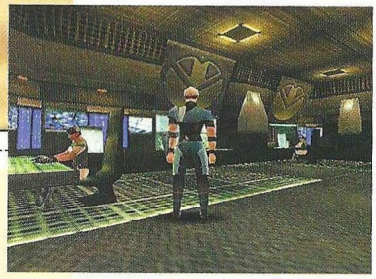
Lo que si hace ganar muchos enteros al juego es su apartado gráfico. No tanto por la calidad del mismo –alta, pero no por encima de otros ejemplos– sino por el maravilloso trabajo de los programadores a la hora de insuflar vida a un entorno 3D como el de Omikron –el día en que podamos ver un Sim City en 3D se encuentra cada vez más cercano–. Algo que se ha logrado poniendo un especial énfasis en la profundidad del juego y gracias a un motor gráfico que maneja con igual soltura los entornos exteriores como los interiores. En Omikron

Un demonio llamado Asteroth se dedica a devorar las almas de los incautos que cometen la imprudencia de cargar The Nomad Soul en su disco duro



Los movimientos de los labios y las expresiones del rostro se adecuan a los dialogos de cada escena



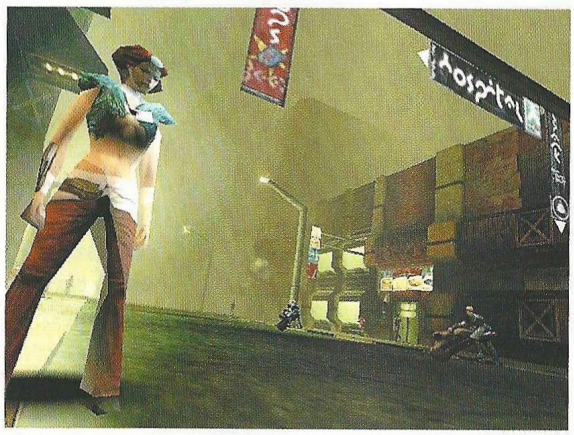


derecha, Reeves Gabriels, en los sudorosos tugurios de la ciudad de Omikron.

Un aspecto muy publicitado ha sido la cualidad de ir saltando de un cuerpo otro –ya sabes, tú eres el alma nómada–, pero no tiene una escesiva incidencia en el desarrollo de la historia. Los principales valores intrínsecos de The Nomad Soul se encuentran en su desarrollo como aventura. Ahí es donde realmente engancha y hace disfrutar.

El truco es...

Acumula todos los anillos que te resulte posible. Te servirán para guardar las partidas en los lugares indicados para ello.



mara. Aspecto no siempre valorado adecuadamente en la construcción de un juego, el equipo de Quantic Dream la ha afinado hasta el punto de otorgarle un valor narrativo muy por encima del de cualquier otro juego 3D. Por supuesto, no da problemas en el seguimiento del personaje. Pero se convierte en un valor añadido al juego cuando, ocasionalmente, abandona la perspectiva por encima del personaje para mostrarnos ciertos momentos de transición con espectaculares travellings alrededor de él o planos generales de tal o cual situación. Además de todo esto, The Nomad Soul aplica la captura facial de movimientos de tal manera que los movimientos de los labios y las expresiones del rostro se adecuan a los diálogos de cada escena.

Detalles que, en definitiva, mejoran la experiencia del jugador y aumentan las posibilidades de la historia. Una historia que, además de contar con sus dosis de originalidad y desarrollarse al ritmo adecuado, presenta algunas sorpresas como la inclusión de David Bowie como un personaje más del juego, lo que permitirá a sus fans deleitarse con las actuaciones que ofrece junto a su mano no hay un lugar donde no puedas desplazarte, un edifico que éste sólo como elemento decorativo, ni un peatón con el cual no puedas cruzar, al menos, un par de frases. Visitarás las viviendas de diversos personajes –desde el elegante apartamento del Kay´l al de otros caracteres con menos recursos económicos–, todo tipo de locales comerciales –droguerías, sex shops, supermercados, armerías, librerías, etc–, edificios públicos y estatales... mientras desarrollas tus investigaciones. Una característica que aumenta notablemente la jugabilidad de The Nomad Soul.

En la misma línea se encuentra el trabajo realizado con la cá-

Calificación

The Nomad Soul

Pros: Fantástico apartado gráfico que, por una vez, es algo más que una mejora estética. Guión original y una alta jugabilidad hacen de The Nomad Soul una aventura a tener en cuenta por cualquier fan del género.

Contras: La variedad en los modos de juego no aporta nada sustancioso y rompen la dinámica del juego. El pasar de un cuerpo a otro no tiene particular incidencia en el desarrollo del juego.

SUMÉRGETE EN LA ACCIÓN MÁS REAL

TERROR - VELOCIDAD - ACCIÓN

RESIDENT EVIL

¿Qué secretos ocultan los extraños experimentos del laboratorio situado en Raccoon City? Disfruta de la aventura más terrorífica jamás creada.

CAPCOM · Virgin INTERACTIVE

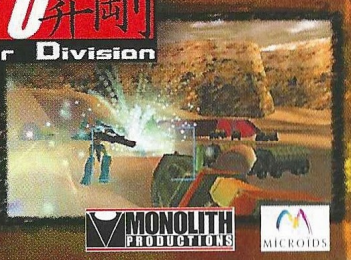
"Es una experiencia única, comparable a las grandes películas de terror, aunque en esta ocasión seamos nosotros los protagonistas" **PCMANÍA**

Grand Touring

Las carreras más emocionantes, los coches más veloces. Hasta 10 modelos de coches y 22 circuitos diferentes.

"Los fanáticos de las carreras de coches, esos que acostumbran a poner cara de velocidad ante la pantalla del ordenador, ya pueden incorporar un nuevo título a sus boxes particulares: Grand Touring." **PCPLUS**

SHOGO 昇岡 Mobile Armor Division



Has sido culpado de la desaparición de tu hermano, tu novia y tu mejor amigo. Debes desenmascarar al culpable de esta conspiración.

"Si combinamos la acción de un Arcade en 3D donde tengamos que pilotar colosales máquinas de generación futurista, con un argumento épico, el resultado será sin duda Shogo." **MICROMANÍA**

Multi3D

EL PACK MÁS COMPLETO DE JUEGOS 3D

REQUIERE TARJETA ACELERADORA 3D

Ya a la venta:

3 000 por sólo 2.995 Ptas.

PC-cdrom Windows™95/98

dinamic MULTIMEDIA

hasta donde llegue tu imaginación

www.dinamic.net

Los productos Dinamic se venden en quioscos, grandes almacenes y tiendas de informática

El clon 3D

Theme Park World

Cuando salió RollerCoaster Tycoon ya había noticias de Theme Park World, que prometía ofrecer toda la diversión del juego de Microprose pero en 3D, con el inconfundible toque visual y humorístico de Bullfrog.

No es el primer juego de Bullfrog dentro de este campo, ya hubo un Theme Park hace años. Con la misma filosofía que entonces, teniendo en cuenta todo lo que Microprose supo aportar con su RollerCoaster Tycoon, y empleando con toda probabilidad la tecnología 3D utilizada para Populous: El Principio, una de las factorías de juegos con historial impecable ha creado una secuela que es todo un ejercicio de equilibrio...

...equilibrio entre cosas buenas y malas. Entre los aspectos negativos está el escaso soporte de tecnologías 3D: si tienes una tarjeta Voodoo o similar, olvídate de la aceleración 3D y da la bienvenida –por primera vez desde que te compraste la tarjeta– a unos gráficos que no están a la altura de tu hardware. Si tienes algo más moderno como una Voodoo 3 que funcione –que las habrá en alguna parte–, podrás contemplar todo un espectáculo visual a una velocidad decente.

Pero más allá de este escollo, con el hardware gráfico que sea, hay un juego de construcción, diseño y gestión de parques de atracciones temáticos. Básicamente, los elementos son siempre los mismos, pero cambian el terreno y el aspecto de los aparatos. La isla de entrenamiento, una especie de Parque Jurásico, presenta montañas rusas, atracciones de agua y demás imprescindibles de un parque como los que cabría esperar en semejante lugar. Lo mismo sucede en la siguiente isla, la de Halloween, y más tarde en El país de las maravillas. Y así, sucesivamente.

La llave del paraíso

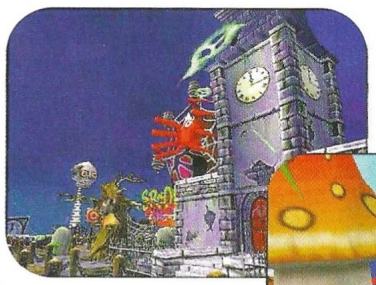
Lo que sí cambia en cierta forma es cómo acceder a nuevos niveles: por hacer bien las cosas en un parque, se obtienen llaves. Según la categoría del parque, son necesarias X llaves para abrir sus puertas. Un sistema similar se utiliza para acceder a atracciones secretas y específicas de cada isla: al cumplir determinados objetivos durante la gestión de cada parque, se consiguen billetes de oro con los que sólo se pueden comprar esas maravillosas atracciones ocultas.

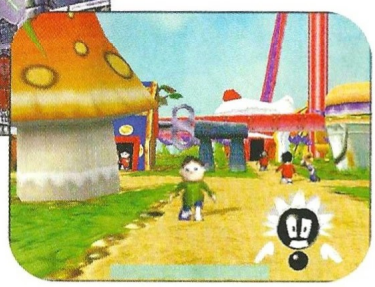
En el caso de las montañas rusas y atracciones varias que llevan tramos de pista, es necesario crear el recorrido tramo a tramo, con giros, modificando alturas, etc. Es posible cruzar vías de montañas rusas y hacer que pasen sobre otras atracciones, haciendo así el recorrido más retorcido y divertido. Uno de los puntos fuertes del juego –justo lo que se echaba de menos en RollerCoaster Tycoon– es que se puede subir en cualquier atracción y disfrutarla en primera persona, algo bastante espectacular si se dispone del hardware gráfico necesario para que la velocidad sea decente.

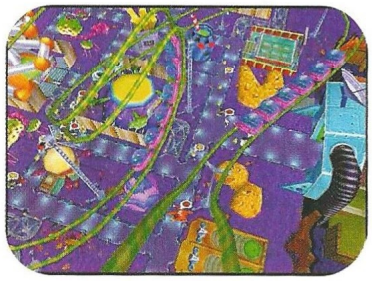
El entorno 3D del juego es muy similar al de la última entrega de Populous, aunque no permite un giro libre de cámara –salvo que se especifique lo contrario en el menú– y se mueve en giros de 90º. Las texturas y modelos 3D de las atracciones están bastante conseguidos, mientras que algunos elementos 2D dejan mucho que desear por ser simples troqueles.

Más o menos, lo mismo

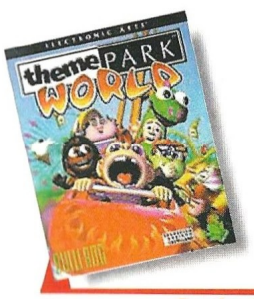
Theme Park World consiste en diseñar, construir y gestionar un parque de atracciones temático. Esto significa que hay que cuidar elementos como el precio de la entrada, el que haya suficientes quioscos de comida y bebida, tiendas de regalos, disfraces y globos para hacer dinero, casetas de tiro... Por supuesto también está el personal, que más o menos cualificado debe mantener el parque: mecánicos, servicios de limpieza, animadores y guardias de seguridad. Para mejorar el rendimiento del personal, se puede invertir dinero en su formación. Como personal independiente están los científicos, que se ocupan de investigar nuevas atracciones y elementos del parque.



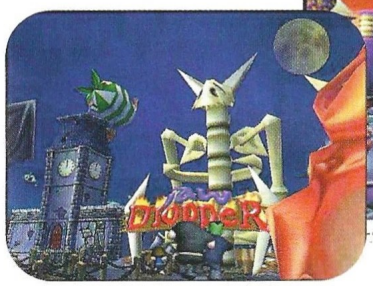




Sin embargo, en el personal radica una de las principales dificultades del juego, ya que es necesario asignar a cada individuo



Precio: 6.990
Requerimientos: Pentium 200, 32MB de RAM, 300 MB de espacio libre en disco duro, tarjeta de sonido, SVGA 4 MB, CD-ROM 4x, ratón, Windows 95/98
Nº de jugadores: 1
Editor: Bullfrog
Distribuidor: Electronic Arts



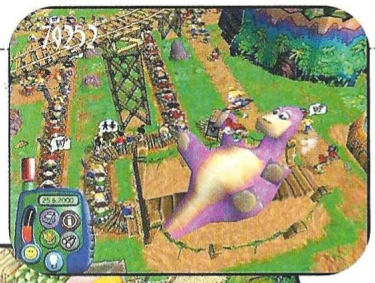
Uno de los puntos fuertes del juego es que se puede subir en cualquier atracción y disfrutarla en primera persona

una superficie en la que trabajar, lo que en ocasiones deja puntos ciegos que no están controlados por nadie. Esto siempre deriva en accidentes e infelicidad de los visitantes, principal elemento del juego. Los visitantes deben estar contentos con el precio de la entrada, el tipo de atracciones, las colas de espera, la limpieza del parque, tener la panza llena... En fin, que se trata de un público muy exigente.

Afortunadamente existe una especie de ayudante similar al de Office que en todo momento ofrecerá consejos para solucionar problemas, así como de las novedades que se vayan produciendo en el transcurso de una partida. Eso sí, la solución está siempre en manos del jugador.

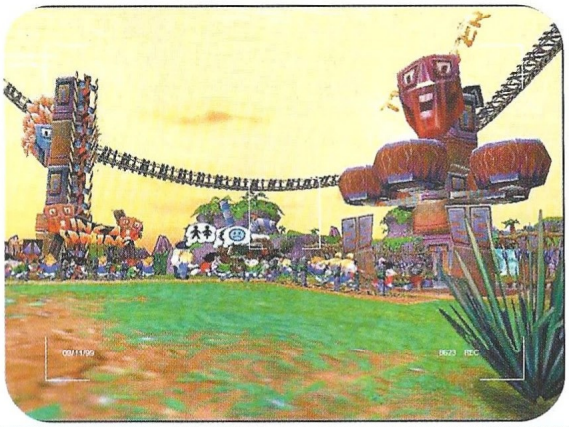
Destacar por último que Theme Park World está completamente traducido y doblado al castellano con una calidad bastante alta, e incluso los elementos gráficos de los diferentes escenarios tienen los textos en castellano, lo cual ha debido suponer un gran trabajo al equipo de localización.

Theme Park World no es mucho más que RollerCoaster Tycoon si se obvian el entorno 3D y el que se pueda subir en las atracciones. De hecho, el juego de Microprose –y esto es una apreciación totalmente personal– era bastante más divertido por su velocidad y bajos requisitos técnicos. Por otro lado, el diseño de montañas rusas y otras atracciones en Theme Park World es más sencillo que el título de Microprose. En definitiva, es como si estuviéramos ante la versión 3D de dicho juego, con algunos interesantes añadidos como divertidas animaciones cada vez que se comienza el juego en una isla distinta y un aspecto visual muy de dibujo animado.



El truco es...

La felicidad de los visitantes es lo primordial, y prácticamente lo único que te ofrecerá la posibilidad de conseguir billetes de oro. Construye absolutamente todo en cada parque, y trata de tener un diseño coherente para que nadie tenga que recorrer grandes distancias para, por ejemplo, tomar un refresco.



Calificación

Theme Park World

2000

Pros: El diseño de atracciones y montañas rusas es bastante sencillo. El ayudante es todo un punto a favor del juego, pues contribuye a solucionar bastantes problemas.

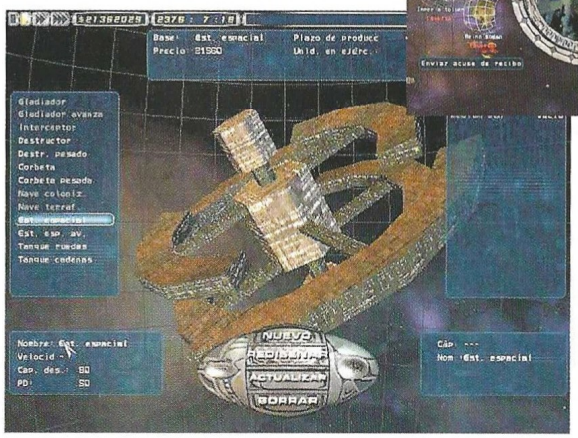
Contras: Las exigencias técnicas son excesivas para disfrutar de este juego en condiciones. Se echa de menos un editor de escenarios y parques.

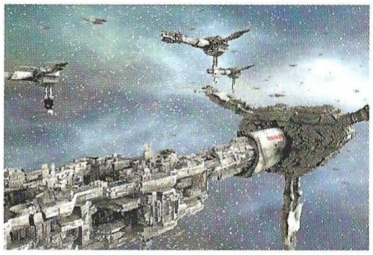
Enemigo mío

Imperium Galactica II

Tres potencias intergalácticas, cada una de ellas con diferentes modos de actuar, pero con un objetivo común: la destrucción de sus enemigos y la conquista de la Galaxia. Cada una de las tres utilizará todas sus posibilidades y sus especiales características. Sólo una de ellas prevalecerá.

El argumento no se sabe ya si es un viejo conocido, o un clásico basado en la dominación interplanetaria. Tres razas pugnan por el control de la galaxia. Su objetivo es mantener el control y conseguir dominar la Galaxia y colonizar ampliando su cultura a cada uno de los planetas por los que vayan pasando. Para desgracia de los tres, sólo uno de ellos es el que puede alzarse con el poder. Para ello deberá aplastar a los demás en una lucha tanto a nivel espacial como con sus fuerzas de tierra.



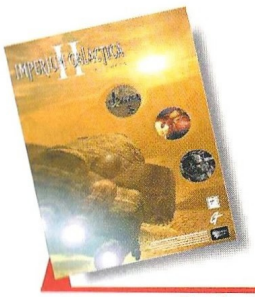


Diferencias entre razas

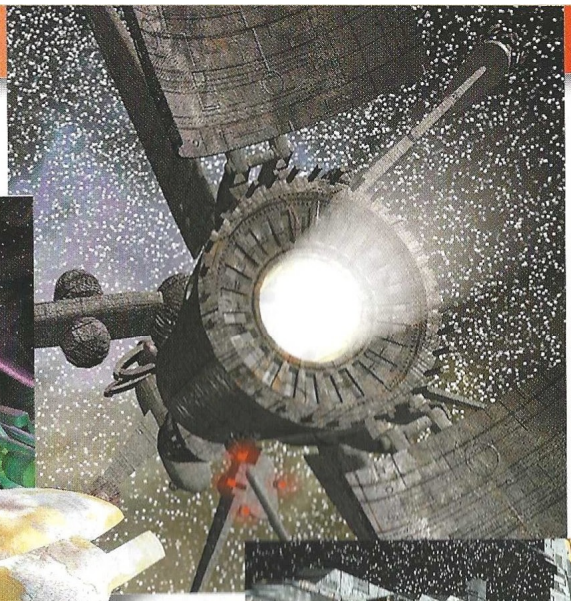
Los Kra´hen son seres belicosos, con un poder militar bastante grande. Son enemigos poderosos, y en el campo de batalla, una auténtica pesadilla. Son vengativos y crueles, y utilizan la fuerza militar como único recurso. Es difícil que puedan conseguir fines políticamente. Los Shinari, Son una raza que basan su poder en la diplomacia y en la política. Sus unidades militares son más débiles y sólo tiene valores aceptables en política, pero en este juego, eso es muy importante. Aprovechan el comercio al máximo, y son seres pérfidos y astutos que consiguen todo gracias a su inteligencia. De todas formas, no hay que subestimar su poder militar. Los Solarian son los más parecidos a los seres humanos. Tiene cualidades a caballo entre las dos razas antes mencionadas, tiene uno de los ejércitos más cualificados y tecnificados, pero es también una potencia en el campo de la investigación. Otra de las posibilidades es la de jugar diplomáticamente pues también está bastante bien dotado para la diplomacia. Es, en definitiva, uno de los mejores ejércitos para poder iniciarse.

Estrategia y gestión a tiempo real

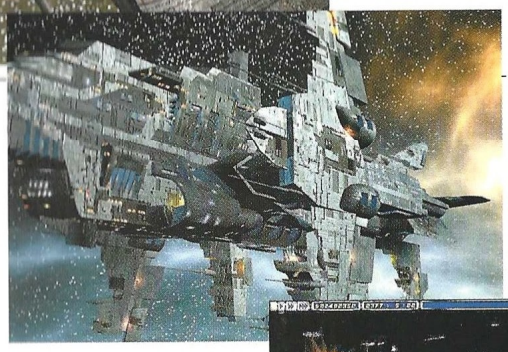
El programa es un híbrido un tanto especial. Por una parte es un perfecto gestor de recursos económicos y financieros que estructuradamente consigue levantar un planeta sobre la base de esos recursos y mediante la creación de infraestructura. Por otra parte, las batallas se dividen en dos partes, una espacial, donde las naves se enfrentan en tiempo real con una perspectiva casi isométrica en un entorno tridimensional. La otra es contra las fuerzas de



Precio: 7.990
Requerimientos: Pentium 233, 32Mb de RAM, tarjeta 3D, Windows 95/98, CD-ROM 4x, tarjeta de sonido, ratón
Nº de jugadores: 1 o varios
Editor: GT Interactive
Distribuidor: Virgin



Todas las campañas tienen una introducción cinemática digna del propio George Lucas

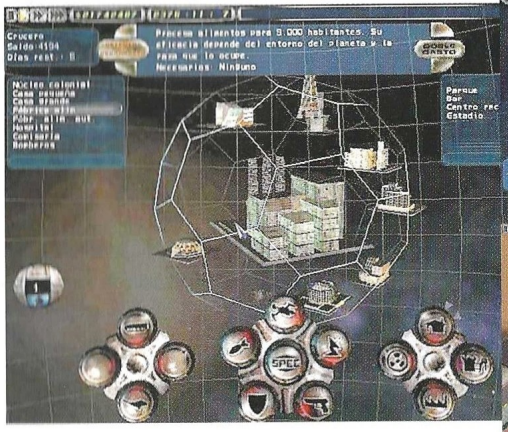


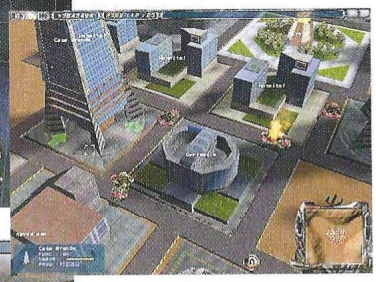
tierra y consiste en que una vez que hemos acabado derrotando a las fuerzas enemigas en el espacio pasamos a invadir las instalaciones de tierra. Desembarcaremos nuestras fuerzas de tierra y conquistaremos sus estructuras. Todo ello también en tiempo real.

Diplomacia y gestión de recursos

La diplomacia es una cuestión vital, tácticamente hablando. Los Shinari y los Solarian se entienden muy bien en estos términos. De hecho es casi inevitable la posibilidad de aliarse desde el principio estas dos potencias contra el malvado y poderoso Kra´hen. Gracias a la diplomacia se pueden intercambiar productos y es posible el comercio entre ellos, pero, no nos engañemos, por que como diría Maquiavelo: "La diplomacia con el enemigo es un paso adelante en su destrucción."

Imperium Galáctica II maneja todos los elementos necesarios para ser un buen juego. Podemos jugar escenarios sencillos, o bien las campañas que se juegan con cada una de las razas. Todas las campañas tienen una introducción cinemática, digna del propio George Lucas, y dejan manga ancha para poder dominar todos nuestros recursos como deseemos. Podremos jugar contra el ordenador o se puede jugar en redes, siendo ésta un opción muy apetecible. En resumen, un juego interesante sobre la lucha entre razas enemigas, en un futuro esperemos que muy lejano, pero con un argumento más que predecible.





El truco es...

Empieza con los Solarian, son más versátiles y fáciles de manejar. En los asaltos planetarios es imprescindible contar con buenas flotas de cazas de ataque. Si te destruyen en el espacio, destruyen toda la carga. En el combate terrestre, concentra el fuego de todas las unidades que puedas sobre una de las enemigas.

Calificación

Imperium Galactica II

Pros: Un programa muy bien diseñado, con elementos de estrategia en tiempo real y a su vez con capacidades de gestionar todos los recursos. Buenos gráficos, una banda sonora digna de una película y un guión de juego sencillamente sensacional. El tutorial es perfecto, y necesario para aprender los mecanismos de juego.

Contras: Es un poco farragoso al principio, y se hace difícil manejar tantas posibilidades. Por lo demás, es bastante similar a otros de semejante factura, y salvo su estética y ambientación, no aporta nada notable.

Lara la lía

Tomb Raider
The Last Revelation

Lara Croft, el incombustible personaje de Core Design y Eidos, reaparece dentro del mundo de los juegos para hacernos vibrar con su cuarta entrega, en la que lo más destacable es el entorno en el que transcurre la aventura, el Egipto de los faraones y las pirámides.

Hace unos años, el grupo de programación Core Design, asombró a propios y extraños con un juego realmente novedoso en desarrollo y ante todo increíble en aspecto gráfico. La aventura, en la que controlábamos a un escultural personaje femenino llamado Lara Croft, nos hacía revivir unas experiencias similares a las de Indiana Jones, es decir, buscando reliquias del pasado en los lugares más recónditos del mundo y huyendo de infinidad de peligros. La agilidad de esta singular heroína dejó pasmados a todos los medios de comunicación, sintiéndonos en su propio pellejo con cada acción que llevabamos a cabo.

Como decimos, el aspecto gráfico del juego era –y es– absolutamente impactante, ya que la libertad de movimientos por el mundo tridimensional del que disponíamos era absoluta, pudiendo investigar en cada recoveco, siempre y cuando Lara consiguiera penetrar en un hueco, por pequeño que fuera. Otro de los aspectos que más llamaron la atención de Tomb Raider además del aspecto gráfico y su protagonista, fue la espectacular gama de acciones con las que dotaron a Lara.

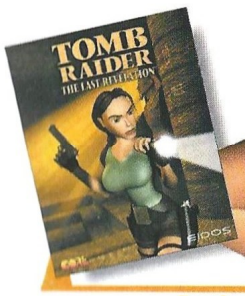
Además de andar, correr, saltar y disparar, nuestro personaje podía escalar, encaramarse a los bordes de un precipicio e incluso nadar. Es más, había niveles en los que el agua era una constante: laberintos llenos de agua en los que incluso habitaban cocodrilos, un difícil escollo por superar. Quizá el aspecto que más se criticó de Tomb Raider fue la poca variedad de enemigos: casi todo eran animales, como gorilas, murciélagos o los ya citados cocodrilos, que por cierto eran de los más peligrosos que podíamos encontrar. Así pues, salvo algunos personajes centrales del juego que nos traicionarían, los demás eran animales o, en las últimas fases, unos demonios alados que resultaban ciertamente peligrosos.

La segunda entrega también fue muy buena, tanto o más que la primera, ya que aquí si que se incluyeron "personas humanas" como enemigo común; pero con esto, Tomb Raider perdió algo de su espíritu aventurero, y los lugares en los que se desarrollaba la historia no eran tan carismáticos. La tercera entrega, probablemente la más floja de todas, volvió sus pasos hacia atrás sin demasiado éxito, ya que el juego era muy difícil –sólo apto para profesionales– y el aspecto gráfico no provocó un gran impacto, debido en cierto modo a que no se renovó demasiado.

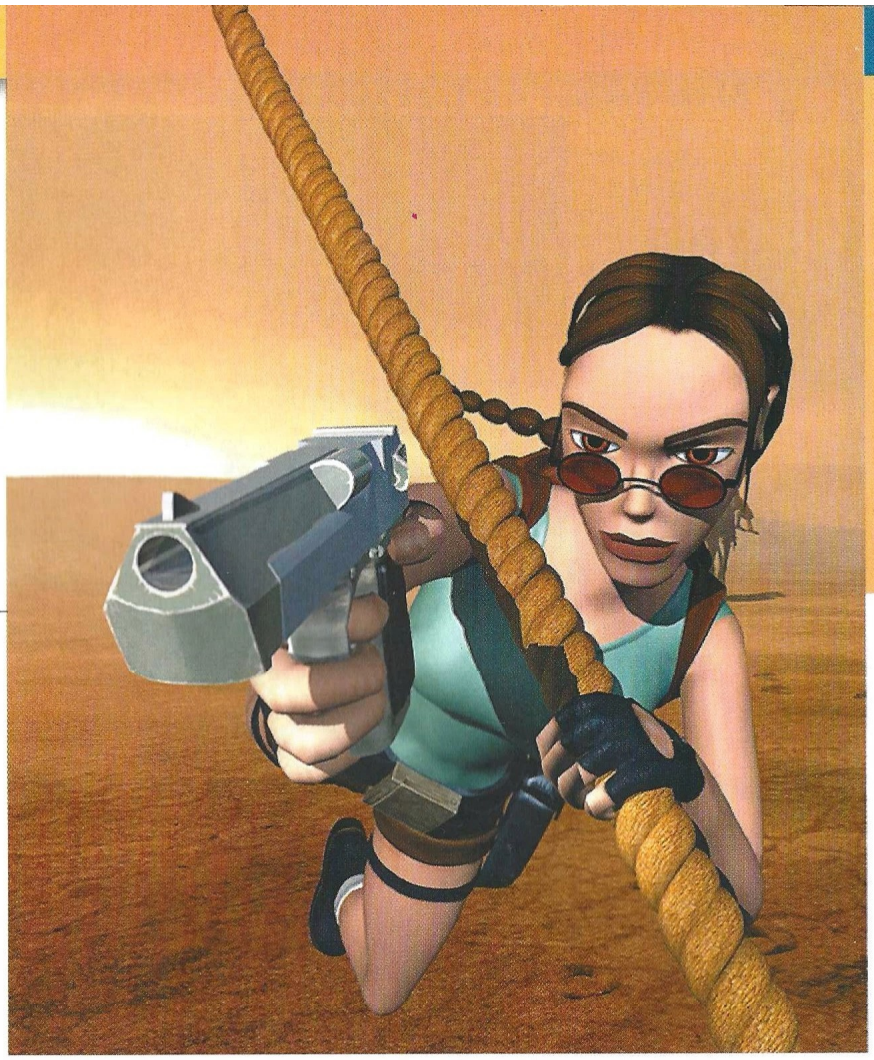
Pasemos ya a la cuarta entrega, a la que han "apodado" The Last Revelation. En esta ocasión Lara viaja a Egipto, uno de los lugares más enigmáticos del planeta. Al igual que en las anteriores entregas, Lara tendrá que hacer frente a una gran cantidad de enemigos y peligros varios, aunque los auténticos protagonistas vuelven a ser los puzzles, unos más fáciles y otros más difíciles, pero todos derrochando ingenio por todos sus costados.

Fue al principio...

Si no recordáis mal, en las anteriores entregas contábamos con



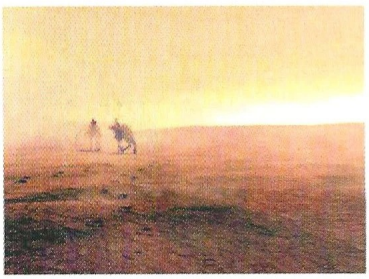
Precio: 7.995
Requerimientos: Pentium 133, 32MB de RAM, 50MB de disco duro libres, CD-ROM 4X, aceleradora 3D, tarjeta de sonido, ratón, Windows 95/98
Nº de jugadores: 1
Editor: Core Design/Eidos
Distribuidor: Proein

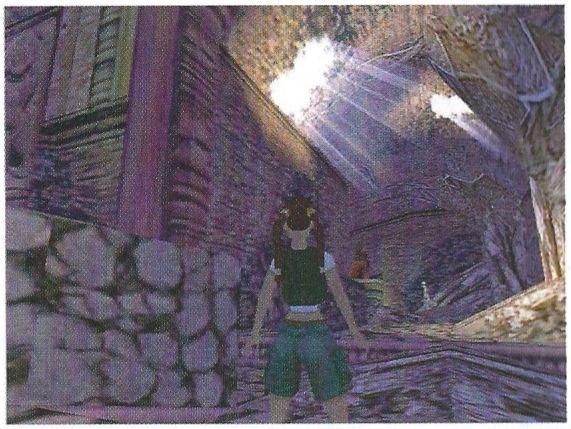


un modo de aprendizaje que nos situaba en la lujosa mansión de Lara, en la que podíamos entrenar todo el tiempo que nos viniera en gana. Esto era esencial para practicar la gran cantidad de movimientos que podíamos ejecutar, ya que si era la primera vez que jugábamos no duraríamos mucho en la partida. En esta ocasión el modo de aprendizaje es mucho más original (además de que la mansión ya no podía dar más de sí). Para familiarizarnos con los innumerables movimientos de Lara Croft podremos acudir a una fase en la que la veremos con unos 15 o 16 años, justo cuando estaba aprendiendo arqueología.

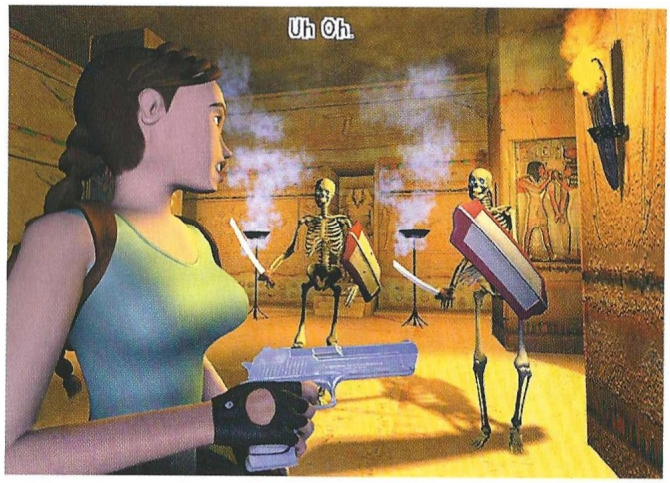
En todo momento contaremos con la inestimable ayuda de nuestro profesor, que nos felicitará cuando hagamos algo bien y nos dará una reprimenda cuando fracasemos. Aunque parezca lo contrario, esto proporciona al

En esta ocasión Lara viaja a Egipto, uno de los lugares más enigmáticos del planeta





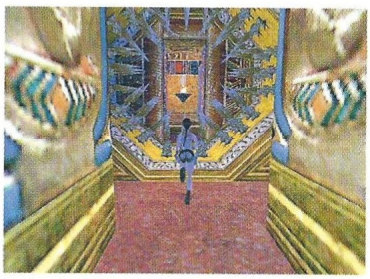
Tomb Raider: The Last Revelation

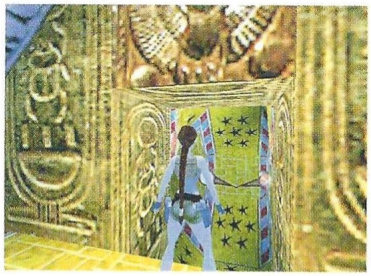


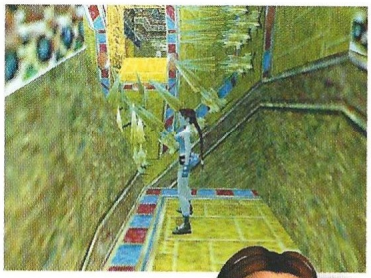
Varios miles de años después, Lara Croft encuntra la tumba perdida y, sin querer, deja en libertad a Set

juego aire fresco, ya que además de ver a Lara en su más tierna juventud, cuando se hacía dos trenzas en lugar de una, nos acercaremos algo más a la personalidad de nuestra heroína.

La historia de este nuevo Tomb Raider es un tanto siniestra, más aún que en sus antecesores. Según cuenta una leyenda egipcia, Horus, el hijo de la Luz, consiguió encerrar en una tum-

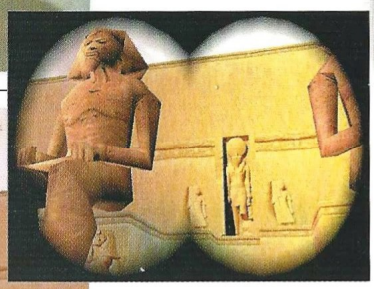






El truco es...

Analiza detenidamente cada estancia, ya que además de recoger todo tipo de ítems y encontrar zonas secretas, evitaremos la gran cantidad de trampas que nos acechan de un modo constante, como las trampillas con pinchos o simplemente los precipicios. Ahorra la munición más potente y los botiquines, necesitarás ambas cosas.

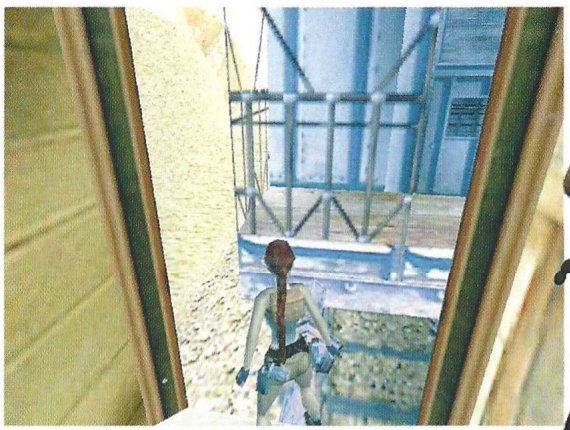


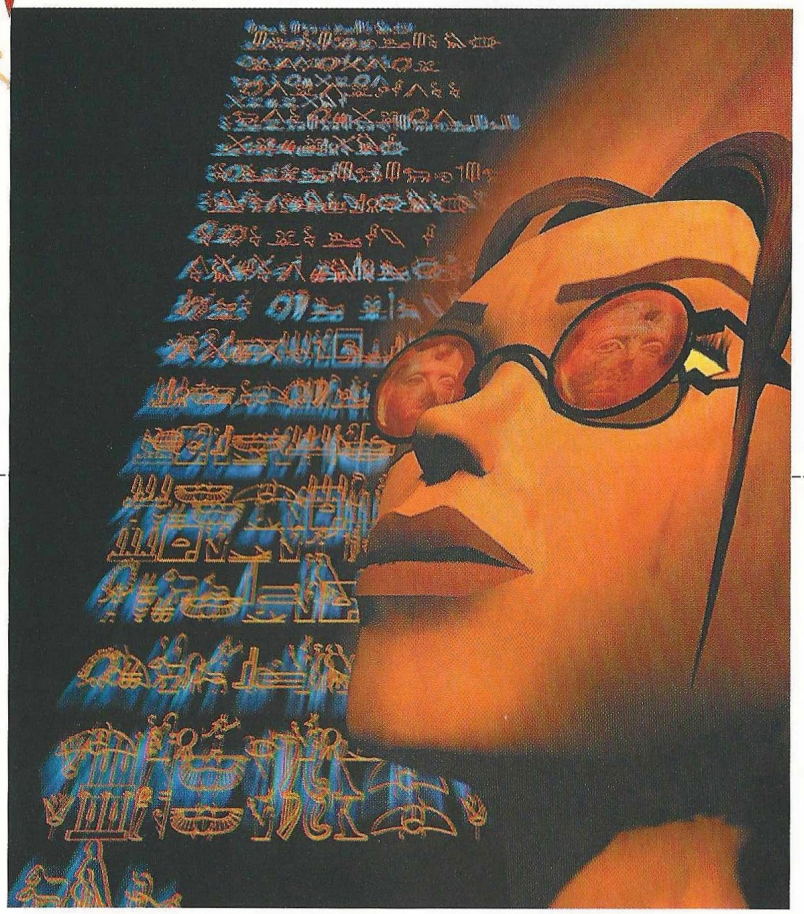
ba secreta al Dios del mal Set. Varios miles de años después, Lara Croft encuentra la tumba perdida y, sin querer, deja en libertad a Set. Ahora el mundo depende de ella, ya que ha puesto en peligro a toda la humanidad: debe salvar al mundo del Armagedón, en una carrera contra el tiempo. De este modo tan apasionante da comienzo The Last Revelation, tomando un tono más siniestro y enrevesado que los anteriores juegos de la incombustible Lara Croft.

Nuevos gráficos

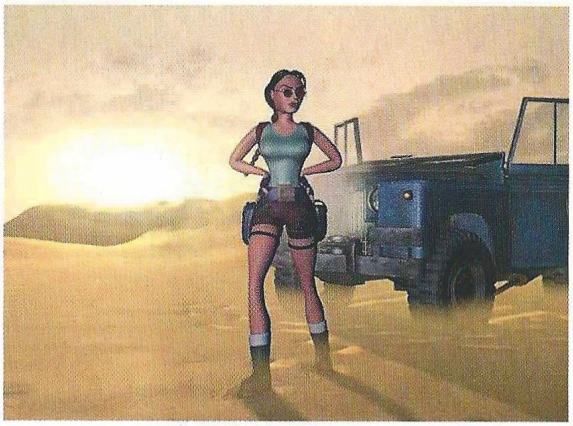
El apartado gráfico de este Tomb Raider ha sido mejorado, sobre todo comparándolo con la tercera parte. En esta ocasión, el juego se asemeja más a la segunda entrega, pero lógicamente mejorado. Las estructuras del juego ya no presentan ese aspecto tan tosco y "cuadrado"; ahora hay más formas triangulares y redondeadas, lo que imprime al juego un realismo aún mayor. Lo mismo podríamos decir de la protagonista, en la que se dejan notar menos los polígonos, dando paso a unas formas casi perfectas. La animación sigue siendo igual de buena, tanto cuando corremos como cuando nos lanzamos de cabeza al agua desde gran altura, y las muecas de Lara se aprecian más facilmente.

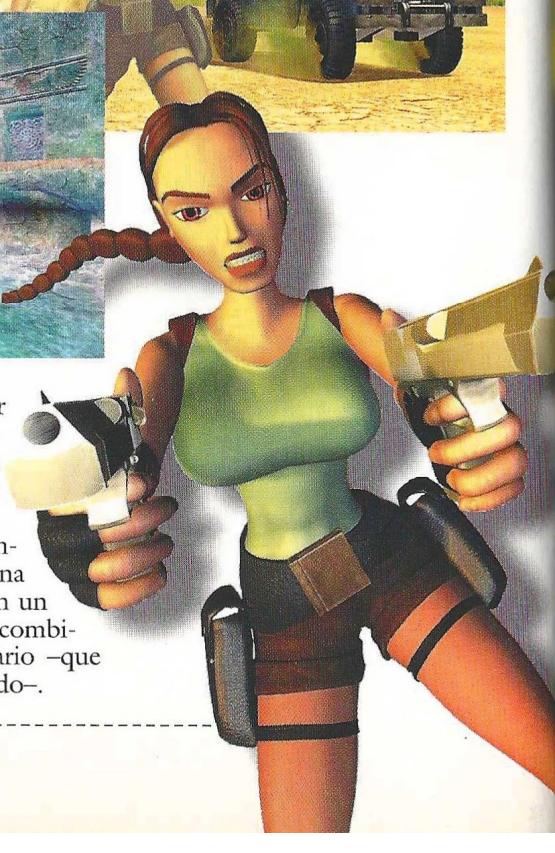
Además del buen trabajo a nivel gráfico en general, se ha dotado a ciertos elementos con algunos efectos de lo más curioso, como por ejemplo el agua que gotea del cuerpo de Lara cuando ésta sale del agua. Durante un rato veremos a nuestra





Los polígonos se dejan notar menos en la protagonista, dando paso a unas formas perfectas





heroína dejando caer minúsculas gotas de agua por donde pase, hasta que poco a poco acaben cesando.

El único aspecto que enturbia The Last Revelation son algunos fallos en el entorno gráfico, casi todos ellos referentes al clipping. En casi todos los muros del juego veremos como la protagonista atraviesa irremisiblemente al menos medio cuerpo tras ellos, cuando no es una mano o una pierna. La cámara también nos jugará alguna que otra mala pasada, haciendo muy difíciles algunos saltos. A pesar de esto, podríamos considerar The Last Revelation como uno de los mejores Tomb Raider de los aparecidos hasta la fecha, aportando elementos novedosos como una fase que se desarrolla en un tren o la posibilidad de combinar objetos del inventario –que ha sido también renovado–.

Calificación

Tomb Raider: The Last Revelation

Pros: El personaje, es decir, Lara siempre será lo mejor de la saga. The Last Revelation retorna en cierto modo a las raíces del primer Tomb Raider, más puzzles y menos acción, pero está en el equilibrio justo.

Contras: Para los que ya hayan jugado a las anteriores entregas, puede resultar monótono, y es que ya van cuatro. Fallos gráficos con el entorno, hay demasiado clipping.

CONCURSO

COMPUTER GAMING WORLD

UNREAL TOURNAMENT

GT Interactive Software

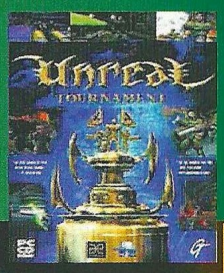
Virgin INTERactive

El hasta el momento mejor juego de acción en primera persona para jugar solo o acompañado vuelve a estar entre nosotros. Unreal Tournament es hoy por hoy el mejor juego dentro de su categoría tanto para un jugador como para varios. La cantidad de modos de juego que incluye, y como no, el espectacular apartado gráfico con el que cuenta, lo hacen un imprescindible para cualquier "fan" de este tipo de programas.

Pues bien, ahora, por cortesía de Virgin Interactive y Computer Gaming World, puedes conseguir uno de los 15 juegos Unreal Tournament que sorteamos entre todos nuestros lectores, así podréis apreciar mejor la calidad que atesora.

Para participar, sólo tienes que rellenar el cupón con tus datos y contestar a la sencilla pregunta que te formulamos. Date prisa, un juego puede ser tuyo.

¿CUÁL ES EL ARMA MÁS PODEROSA DEL JUEGO?



Cupón de participación

Enviar a: Computer Gaming World. Redacción. C/ Miguel Yuste ,26. 28037 Madrid

Nombre .....

Apellidos .....

Edad .....

Dirección .....

Localidad ..... C.P. .....

Provincia ..... Teléfono ( ) .....

Respuesta:

1. .....

Bases

1.- Podrán participar en el sorteo todos aquellos lectores de Computer Gaming World que envíen el cupón original (NO se admiten fotocopias), dentro de un sobre, a la siguiente dirección:

COMPUTER GAMING WORLD
AMÉRICA IBÉRICA, S.A.
C/ Miguel Yuste 26.
28037 Madrid
(En el sobre se deberá indicar:
"Concurso Unreal Tournament")

2.- De entre todos los cupones que se reciban con la respuesta correcta a la pregunta que formulamos se procederá a escoger 15, que conseguirán uno de los juegos Unreal Tournament. Los premios no serán canjeables, bajo ningún concepto, por dinero o cualquier otro material.

3.- Sólo entrarán en el sorteo aquellas cartas recibidas antes del 18 de Febrero del 2000, tomando como referencia la fecha del matasellos, que deberá ser como máximo del 16 de Febrero del 2000.

4.- El sorteo se llevará a cabo el 18 de Febrero del 2000, publicándose el resultado en el número 52, correspondiente a Marzo de la revista Computer Gaming World.

5.- La participación en este concurso implica la aceptación sin condiciones de todas sus bases. Cualquier incidencia que se produzca, no especificada en estas bases, será resuelta por los organizadores del concurso.

Acción policial

SWAT 3
Close Quarters Battle

Dispones de menos de un minuto para asaltar una casa en la que hay rehenes. No sabes en qué lugar están situados los terroristas, ni el número exacto de ellos. La orden de entrada y el mando de la acción es tuyo. ¿Crees que estás preparado para esa responsabilidad?

En medio de un un gran auge de los programas de intervención policial, iniciados por las primeras entregas de esta misma serie y por los posteriores programas como Rainbow Six, etc., llega hasta nosotros el último producto de Sierra dedicado al equipo SWAT.

Los SWAT americanos son una fuerza de asalto especializada en situaciones difíciles que los agentes de policía no pueden resolver. Secuestros, francotiradores, asaltos y liberaciones de embajadas, aviones... en resumen, un montón de contingencias que están acostumbrados a resolver. En este programa, nos meteremos en el papel de un oficial del SWAT y comandaremos un grupo de cinco hombres especializados en este tipo de operaciones. Dispondremos de apoyo logístico en el exterior, que nos irá dictando las posibilidades operativas que tenemos, así como cualquier movimiento que se observe desde el exterior.

Preliminares de la operación

Tendremos a nuestro cargo la capacidad de decidir las acciones y el armamento que queramos, seleccionaremos a los miembros del asalto y podremos asignarles equipos y armamento. Las características de estos varían, y hay que fijarse muy bien en las posibilidades de cada uno de ellos a fin de poder equiparlos adecuadamente a sus capacidades. Las armas se eligen entre las reglamentarias que dispone el SWAT. Una vez elegido el equipo y los personajes, tendremos que estudiar detenidamente los objetivos de la misión. Un equipo de apoyo entero a nuestra disposición, será el encargado de darnos todos y cada uno de los detalles logísticos sobre el entorno donde nos moveremos, los datos del sospechoso y las posibles conexiones o personas dentro de la casa. A partir de aquí comienza el espectáculo. Una réplica perfecta tridimensional del objetivo a asaltar nos mostrará con detalle tanto la parte exterior, como las distintas dependencias y los accesos disponibles. El entorno, excepcional, está desarrollado en una perspectiva tridimensional real con una completa libertad de movimiento. La resolución varía y se puede escoger hasta más de 1024x768. La definición de los personajes es muy alta, y los efectos tanto de disparos como explosiones, etc. son tremendamente reales.

¡Al asalto!

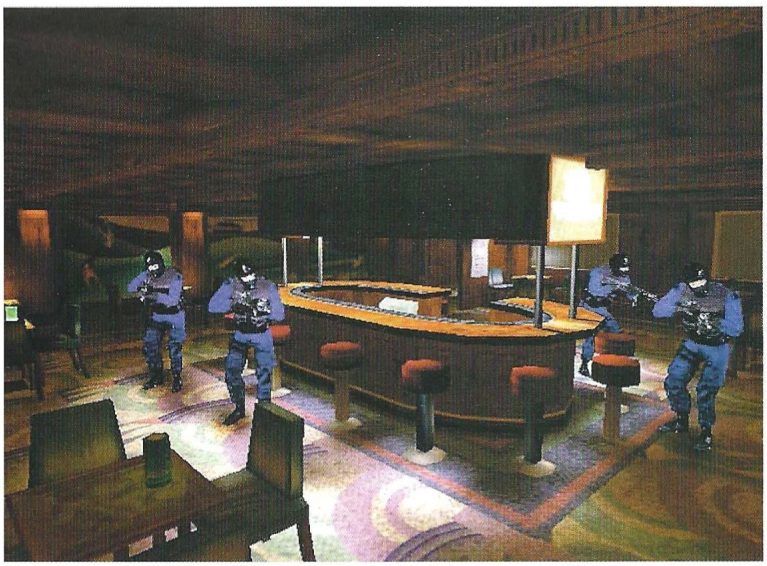
La tremenda interacción entre los miembros del equipo viene dada por las comunicaciones y la realidad con el que el movimiento sucede dentro de la misión. Gracias a un eficaz gestor de las comunicaciones, daremos las órdenes pertinentes a los miembros de nuestro equipo. A nuestra izquierda y en la parte superior de nuestra pantalla, tendremos el menú de comunicaciones donde podemos seleccionar las órdenes de acción operativa con un sencillo atajo de teclado. Oiremos la voz dando la orden seleccionada, y nuestros compañeros la cumplirán. Una vez dentro de la acción es imprescindible tener mucho cuidado al moverse. Si disparamos por error a uno de nuestros hombres, los demás acabarán con nosotros sin piedad alguna. Cada uno de nuestros equipos aparte de nosotros, están formados por dos hombres, uno es el equipo rojo, y el otro es el equipo azul. La buena combinación resultante de asignar órdenes operativas a cada uno de ellos

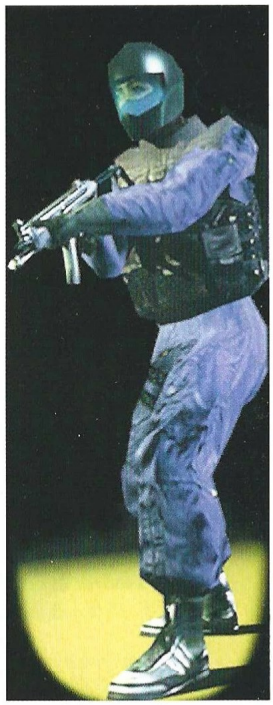
Precio: 6.995
Requerimientos: Pentium 200, 32Mb de RAM, tarjeta 3D, Windows 95/98, CD-ROM 4x, ratón, tarjeta de sonido
Nº de jugadores: 1
Editor: Sierra
Distribuidor: Havas

Dispondremos de varias vistas de cámara que nos permitirán ver la acción desde cualquier perspectiva

y movernos mientras comprobando que cada uno de los espacios a los que entramos está limpio, redundará en el éxito de la misión.

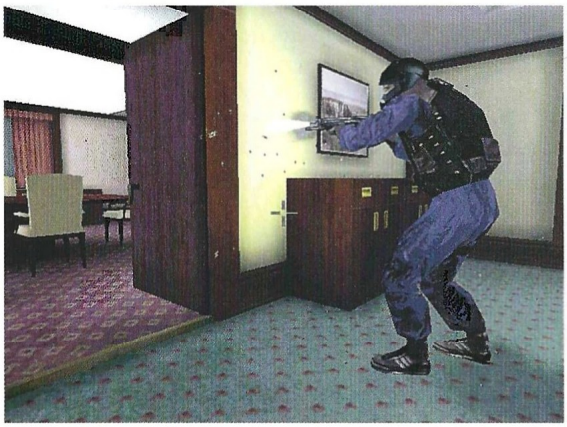
Dispondremos de varias vistas de cámara que nos permitirán ver la acción desde cualquier perspectiva.

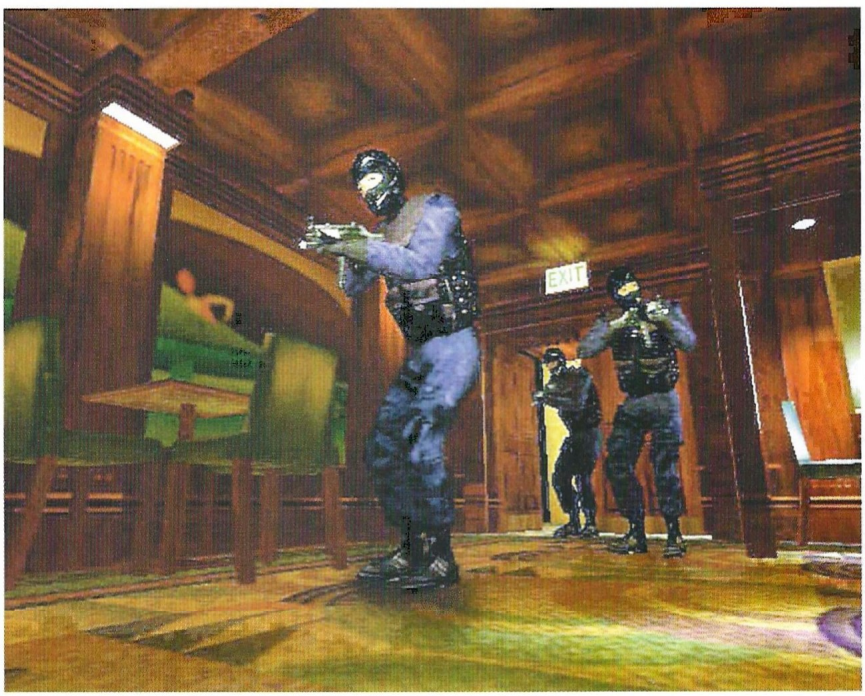


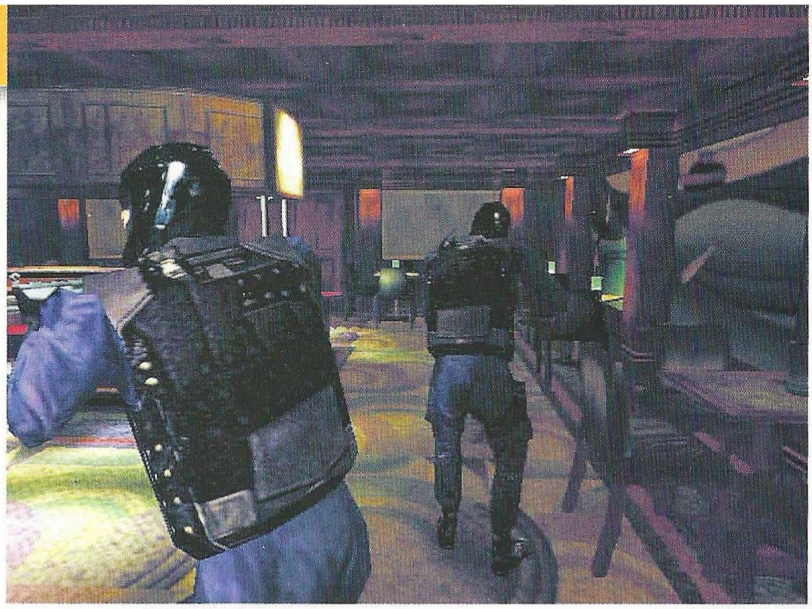


Procedimientos operativos reales

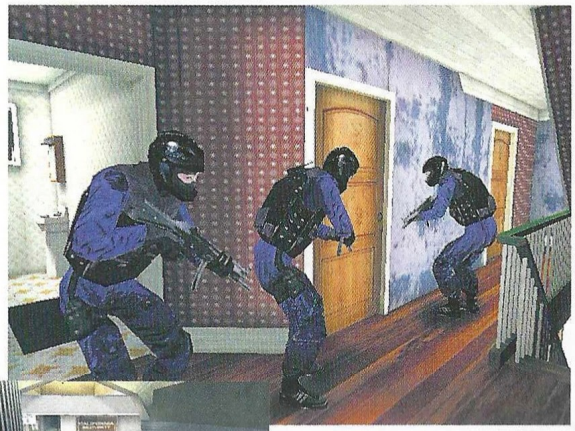
Una de las cosas que más llama la atención es la fidelidad con que las órdenes son llevadas a cabo y la realidad con que se siguen los procedimientos operativos de la policía en situaciones de emergencia. No se puede disparar a los sospechosos sin tener certeza de la amenaza, y antes de pegar un tiro oiremos a nuestros compañeros ordenar al sospechoso que deponga su actitud y arroje su arma al suelo. El comportamiento de los sospechosos resulta muy real: en ocasiones miran asustados hasta que realmente se arrojan al suelo y son detenidos, en otras ocasiones, se entregarán sin resistencia, pero otras veces, intentar disparar y veremos con todo lujo de detalles cómo son abatidos (si antes no acabamos con ellos nosotros mismos). El nivel de realismo a los impactos de nuestros disparos es bastante intenso, y los sospechosos al

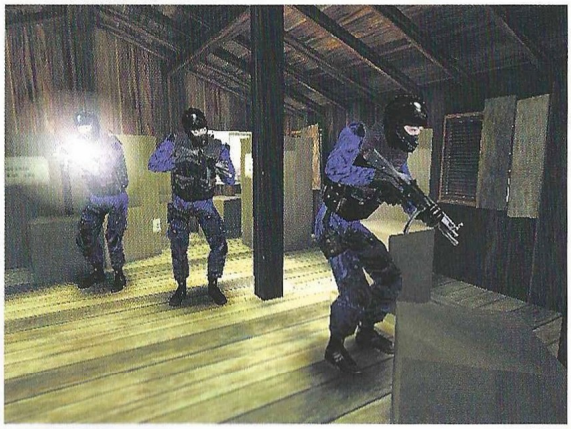


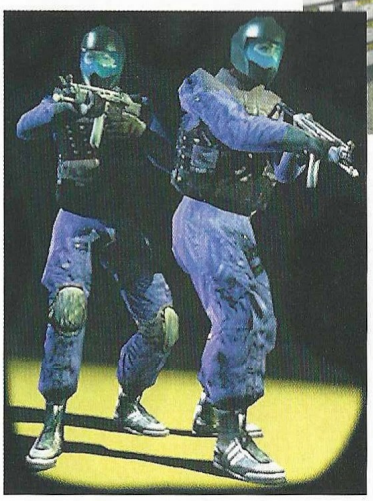




Un juego en el que la mayoría de las misiones que jugaremos, por no decir todas, están sacadas de expedientes reales







Calificación

Swat 3: Close Quarters Battle

Pros: Traducido a todos los niveles al castellano, es una de las joyas de la simulación policial. Trepidante acción, escenarios reales y basados en las misiones auténticas que desempeñan estos hombres. Manual online, con los procedimientos operativos de los SWAT, y la explicación de lo que se debe hacer en una misión. Soberbios gráficos y una excepcional ambientación. Es lo más parecido a estar allí.

Contras: Hay misiones de elevada dificultad, que nos hartaremos de repetir una y otra vez, hasta que consigamos completarlas con éxito. Requiere de una máquina potente para poder disfrutar de toda su capacidad gráfica.

caer heridos de muerte, dejarán un gran charco de sangre en el suelo, pero para los más jóvenes es posible eliminar la parte sangrienta sin ningún problema, gracias a una opción en el menú principal. Los heridos se retorcerán quejándose en el suelo y pidiendo asistencia médica. Iremos dando reportes a la central de los progresos obtenidos, así como de los sospechosos abatidos en la acción o de los rehenes que encontremos. Afortunadamente, un visor de progreso del escenario está disponible para poder comprobar los objetivos que quedan por cumplir. Los sospechosos han de ser esposados, y seleccionando unas esposas con los atajos de teclado y haciendo un clic con el botón izquierdo del ratón eso será coser y cantar. Una vez recogidas la pruebas y con la amenaza terminada, la misión termina y podemos pasar a la siguiente acción.

El truco es...

Las comunicaciones juegan un papel privilegiado. No olvides seguir los procedimientos operativos. Avisa de los heridos y esposa incluso a los rehenes para posteriormente evacuarlos. No dispares a todo lo que se mueva, sólo cuando la actitud sea realmente hostil, dispara sin dudar. Registra cada habitación y manda siempre a los equipos por tus flancos.

Diversión, acción y emoción

Se podría definir así este programa, que gracias a su depurada estética, grandes posibilidades y su enorme jugabilidad, logran sumergirnos en una intensa atmósfera, donde la acción es constante y transmite una sensación difícil de explicar. A su vez, el uso de un interfaz sencillo y rápido hacen que el juego no se convierta en un tedioso ir y venir de teclas y un mar de dudas.

Un juego en el que la mayoría de las misiones que jugaremos, por no decir todas, están sacadas de expedientes reales. Imprescindible para los aficionados al juego en primera persona.

UBI SOFT S.A.
Ava. de Rubí, 72-74
08190 Sant Cugat del Vallès (BCN)
Tel. 902 11 78 03
http://www.ubisoft.es

CD-ROM PC

NINTENDO 64

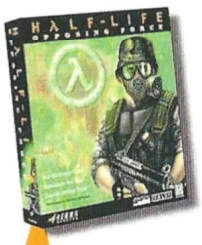
Tonic Trouble:
el nuevo juego de aventuras para Pc y Nintendo 64
http//www.tonictrouble.com

Ubi Soft

Fuerza mayor

Half-Life
Opposing Force

Entre tantos juegos de acción en primera persona, hay uno que destacó especialmente el pasado año. Su nombre era Half-Life, considerado por muchos como juego del año, del que ahora nos llega una expansión que es igual de buena e incluso mejor que el propio juego.



Precio: 3.995
Requerimientos: Pentium 133, 24MB de RAM, 125MB de disco duro, CD-ROM 2X, tarjeta de sonido, SVGA, Windows 95/98, Half-Life original
Nº de jugadores: 1
Editor: Valve/Sierra
Distribuidor: Havas Interactive

"Mejor Juego del Año". Así es como ha sido calificado Half-Life por infinidad de medios en el mundo, de hecho, para los que no tuvieran ocasión de disfrutarlo en su día, Havas Interactive ha puesto a la venta hace un par de meses una edición especial del juego, que además incluye de un modo íntegro la opción Team Fortress Classic para jugar en Internet. Como ya se dijo en su día, Half-Life es todo un prodigio de la técnica y de la jugabilidad, ofreciendo al jugador sensaciones pocas veces experimentadas. Una de las claves del éxito de Half-Life fue el factor aventura que incorporaba, ya que nos permitía relacionarnos con los personajes que nos cruzábamos en algunos tramos del juego. El argumento también era absolutamente sorprendente, y en el se nos contaba cómo a causa de unos experimentos, las personas de Black Mesa comenzaban a sufrir unas terribles mutaciones; el terror se apoderaba de todo y nosotros éramos los únicos que podíamos y debíamos evitarlo.

Ahora, un tiempo después, nos llega esta expansión para los que disfrutaran con Half-Life y como no, para los que aún no lo hayan hecho y quieran hacerlo. Aunque pudiera parecer lo contrario, este Half-Life Oppsing Force es prácticamente un juego nuevo. No da la sensación de ser una expansión en toda regla, lo único que hace que lo sea es que necesitaremos el juego original para jugarlo, de modo que aquellos que sientan curiosidad no tendrán más remedio que hacerse con él.

En el bando opuesto

Como su propio título indica –Opposing Force–, en esta expansión para Half-Life tendremos la oportunidad de formar parte del bando opuesto, es decir, jugaremos con el bando que teníamos que destruir en el juego original. La mecánica de juego es la misma, sólo que ahora combatiremos a favor del mal, masacrando a infinidad de personas, entre los que se encuentra Gordon Freeman, el personaje central del Half-Life original.

El apartado gráfico sigue siendo realmente espectacular, con unos escenarios 3D perfectamente estructurados y unos personajes perfectamente animados. Incluso nos atrevemos a decir que muchos elementos son incluso mejores que en el original, como algunas texturas o sonidos. El ambiente con el que se ha dotado al juego es sobresaliente, y hay situaciones en el juego que requerirán de nosotros una proeza inusual, como saltar sobre plataformas muy estrechas y lejanas.

Es un juego muy difícil pero en el que con algo de paciencia es fácil progresar; sólo hay una cosa clara, los que hayan jugado con su antecesor encontrarán más dificultades de las que creen. Una compra casi obligatoria...

El truco es...

Lo único que podemos decir es: sé cauteloso y acumula la mayor cantidad de munición que puedas.

Calificación

Half-Life: Opposing Force

Pros: Además del sensacional apartado gráfico del que hace gala, podremos ver el juego desde el otro bando, intentando acabar con Freeman.
Contras: Al tratarse de una expansión mucha gente se quedará sin disfrutar de esta maravilla.

La Nueva Gama de Originals a Precios Increíbles

ORIGINALS

DESDE 1.995 ptas.

ORIGINALS

SERIE ORO

2.995 ptas.

ORIGINALS

BLIZZARD ENTERTAINMENT

DESDE 1.995 ptas.

Estos precios incluyen el IVA y son precios recomendados.

BLIZZARD ENTERTAINMENT

HAVAS INTERACTIVE ESPAÑA, S.L.
Avda. de Burgos 9, 1º of. 2, 28036 MADRID;
Tel. 91 383 26 23, Fax: 91 383 24 37
www.havasinteractive.es

SIERRA

La diversión al poder

Radical Drive

Un juego que ofrece cinco por el precio de uno siempre tiene que ser, cuando menos, digno de reseñar. Si además, mantiene una calidad altísima, se convierte sin ningún género de duda en un imprescindible para cualquier aficionado a pasárselo bien jugando con su ordenador.

Precio: 2.995
Requerimientos: Pentium 200, 32 MB de RAM, Windows 95/98, CD ROM 4x, 60 MB libres de disco duro, tarjeta de sonido, ratón
Nº de jugadores: Hasta 8
Editor: Efecto Caos
Distribuidor: Dinamic

Pocas veces se tiene la oportunidad de ver un juego de conducción de este tipo. Normalmente, las opciones que se ofrecen dentro de los juegos de coches es disputar siempre carreras de competición clásicas, por circuitos clásicos. Pues bien, en Radical Drive se nos ofrecen cinco tipos de competición, a cuál más diferente, y cada una más adictiva y sorprendente que la anterior. Desde carreras de velocidad clásicas a pruebas con buggies, pasando por pruebas de salto de longitud a conducir un monster truck por un circuito lleno de dificultades. Esto es Radical Drive, sin duda, uno de los juegos de coches más originales que han pasado por nuestras manos.

Y la verdad es que el juego hace honor a su título. Se trata de un tipo de conducción muy radical, pues sin duda, es novedoso poder participar en una prueba de salto de longitud cuyo único objetivo es llegar a una distancia impuesta, que puede llegar a ser superior a los 100 metros. También es muy radical montar en un gigantesco monster truck y destrozar coches viejos teniendo a la vez muchísimo cuidado de no derribar ciertos conos y pivotes que nos pueden restar tiempo para cumplir nuestra prueba.

Sin duda alguna, lo más impresionante de este juego es su extrema jugabilidad y su extraordinaria adicción. Es imposible parar de jugar una vez que se ha probado, ya que es el típico juego que ofrece diversión a raudales y la justa medida de dificultad que nos fuerza a repetir una y otra vez la prueba hasta pasarla. Además, la dificultad de Radical Drive se va ajustando a medida que vamos pasando fases. Empezamos en el nivel novato, e iremos pasando por semi-pro, profesional, y por último, maestro. Estos niveles son para todas las pruebas, y según vayamos ascendiendo de categoría, se nos va dando dinero que nos sirve para mejorar nuestro parque automovilístico con bólidos mucho más rápidos y potentes.

Pruebas para todos los gustos

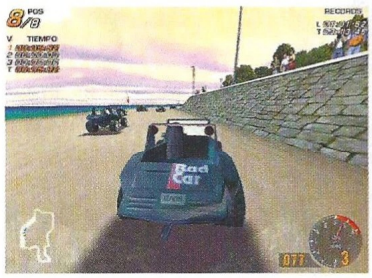
En Radical Drive podemos disputar cinco tipos de pruebas. La primera y más clásica es la de velocidad. A bordo de un potente bólido tendremos que correr por diversos circuitos e intentar pisar el acelerador todo lo posible para llegar los primeros a la meta. En esta prueba es muy importante dominar el freno de mano, especialmente en las curvas más cerradas, si no queremos acabar golpeándonos con las protecciones o tirados en la cuneta. Otra prueba de velocidad es la que disputamos con un Buggy, y en la que circulamos por diversos terrenos (arena de playa, urbano, rural, etc). La diferencia con la prueba anterior, además del tipo de coche con el que corremos, es que podremos disfrutar con algunos saltos que harán algo más difícil nuestra carrera.

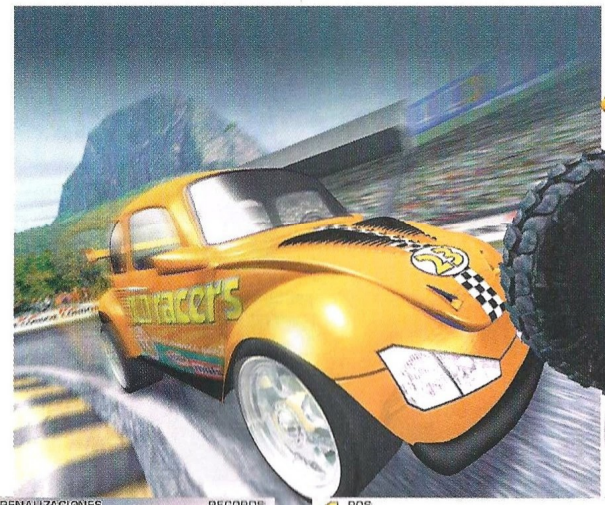
Otra de las pruebas es la de cross. En ella, tenemos que ponernos a los mandos de un vehículo parecido a una araña, flexible y que se agarra al tortuoso terreno por el que corremos como una lapa. En esta prueba hay que tener mucho cuidado, además de con las trampas del circuito, con los rivales, que intentarán a la mínima echarnos de la carrera con roces y golpes a toda velocidad. Sin duda, esta es una de las pruebas más espectaculares, con vistosos saltos y continuas curvas para ponernos las cosas complicadas. La cuarta prueba que podemos disputar es la de monster truck, en la cual tenemos que dirigir un mastodóntico coche por un enrevesado circuito lleno de conos, coches antiguos y demás, y en el que se nos restará tiempo por derribar lo que no debemos.

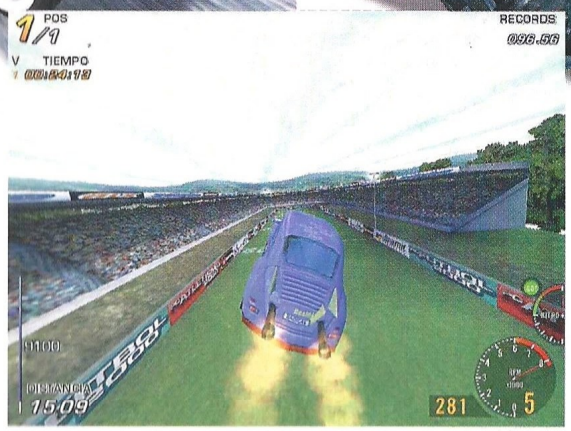
La última prueba es quizás la más original. No es otra que la de salto de longitud, en la que tendremos que pisar el acelerador a fondo e intentar poner a nuestro bólido al máximo para, con la ayuda de un nitro, llegar lo más lejos posible y batir la marca que se nos pida.

Respeto por la física

Una de las cosas que más llaman la atención de este juego es el respeto por la física de los coches. Todos se mueven como lo harían en la realidad, es decir, cuando el terreno sea abrupto, nuestro coche lo notará y la amortiguación será crucial para mantenernos en la carrera. El uso del freno de mano, sobre todo en las curvas más cerradas, se hace imprescindible, y sabiendo como manejarlo, podremos conseguir grandes beneficios con respecto a nuestros rivales.



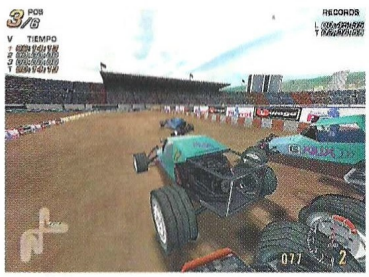




Sin duda alguna, lo más impresionante de este juego es su extrema jugabilidad junto con su extraordinaria acción

La cantidad de vehículos disponibles es realmente impresionante. Aunque en cada una de las categorías sólo podemos encontrar diferentes versiones de cada modelo, podemos afirmar que el mero hecho de tener que ganar carreras para conseguir modelos más potentes y completos es suficiente para seguir adelante en la abultada oferta automovilística que se nos ofrece en Radical Drive.

También es amplio el abanico de posibilidades en cuanto a los efectos especiales. Podemos ver desde salpicaduras, reflejos en la carrocería de nuestro coche, humo, etc. El motor gráfico permite que todo sea nítido y fluido, de tal manera que podemos afirmar que estamos ante uno de los juegos de coches con mejor trabajo realizado en cuanto a los gráficos. La calidad gráfica no se resiente mucho en la versión software, y aquellos que no dispongáis todavía de una tarjeta aceleradora, podréis disfrutar de Radical Drive a un alto nivel, ya que se ha intentado que esta versión software sea también de gran calidad.



En definitiva, os podemos afirmar que estamos ante un gran juego, que divertirá a todos aquellos que disfruten con los simuladores de conducción, y que a buen seguro, deja el listón muy alto en las producciones españolas. La relación calidad precio de este juego es extraordinaria, y la amplia oferta de competiciones que ofrece es simplemente excelente. Un juego divertido como pocos que no debería faltar en las compras navideñas de cualquier aficionado a los juegos de ordenador.

El truco es...

En la prueba de salto de longitud, intenta llegar con la máxima velocidad posible a la rampa de salto. Para ello, no uses, si es posible, el freno de mano, y toma las curvas desacelerando lo mínimo para llegar a tope a la última recta.

Calificación

Radical Drive

Pros: Radical Drive es cinco juegos en uno. Todos ellos conforman un programa que puede hacer palidecer de envidia a la mayoría de simuladores de conducción. Y encima, es español. El precio, como en todos los juegos de Dinamic, es para quitarse el sombrero. El aspecto gráfico es excelente.
Contras: En los niveles de dificultad más altos, es complicadísimo siquiera poder acercarse al piloto que se encuentra en la primera posición.

Tiempo de héroes

Codename Eagle

Tras la muerte del Zar, el usurpador comenzó con su reinado de terror. Levantando un ejército sin precedentes, llevó la guerra y la extendió como una plaga por todo el mundo. Es tiempo de situaciones desesperadas, es tiempo de héroes.

Codename Eagle utiliza un argumento tanto histórico como político bastante interesante. Nos movemos en un país escabroso tanto por su historia como por el secretismo que inunda sus tradiciones. El programa saca provecho de esto y consigue ambientarse en una época realmente impactante, logrando una atmósfera con un sabor ciertamente especial. Esto es especialmente importante cuando hablamos de un juego más en primera persona, en el que la reiteración y la clonación más que la repetición, se presentan en demasiadas ocasiones. El juego se divide en misiones consecutivas, y cada una de ellas nos explicarán mediante un extenso parte de hechos, la información necesaria, cómo llegar, las vías alternativas, los peligros conocidos y la forma de regresar al punto de partida, o dónde vamos a ser recogidos. Todas las misiones son bastante vibrantes y os podemos asegurar que no son precisamente un paseo.

El héroe

Tomaremos el papel de un oficial del ejército, que sirve en la aviación como piloto, pero que es requerido para la ocasión por sus conocimientos de campo en ese país. La dinámica del juego transcurre en un entorno 3D real, en el que tenemos la absoluta libertad de movernos a nuestro antojo. A través de nuestro paso por las diferentes misiones, se irá desenrollando una trama histórica que empieza por el asesinato del Zar y la usurpación de su puesto por el malvado Zar Peter. Sus ansias de poder son tan grandes que sumerge al mundo en una cruenta guerra para la que ha ido preparando a su país poco a poco. El papel de nuestro héroe será, como habréis podido adivinar, destruir su terrorífico y cruel reinado.

Aspecto gráfico

Es un juego que recrea bastante belleza en su paisaje, y que intenta plasmar una estética muy particular. Los gráficos en general son bastante buenos y los efectos de sonido, y animaciones tanto de nuestro protagonista, como de los soldados enemigos y de la gente con la que interactuaremos, son reales y muy cuidadas. Las perspectivas que ofrece son varias, pudiendo tener libertad de elegir la vista de cámara que más nos guste, aunque la más utilizada sea la de primera persona por su innegable eficacia. De todas formas, consigue impresionar la atmósfera de juego.

Vehículos y armamento

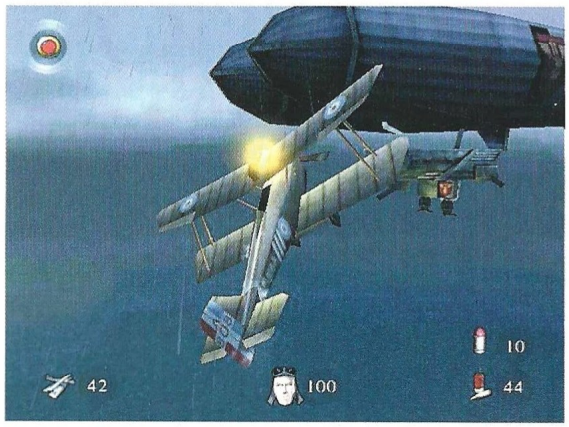
La versatilidad que ofrece este programa se basa también en que es capaz de manejar junto con nuestro protagonista un buen montón de vehículos extra. Desde camiones, pasando por aviones o carros de combate, nuestro héroe se las tendrá que apañar al más puro estilo Mac Giver y utilizar todos los medios a su alcance para cumplir sus misiones. El armamento utilizado por el protagonista es muy somero y normal. Escopetas, pistolas y rifles de francotirador son los elementos normales de com-

Precio: 7.995
Requerimientos: Pentium 266, 64Mb de RAM, Windows 95/98, CD-ROM 4x, tarjeta de sonido, ratón
Nº de jugadores: 1
Editor: Talonsoft
Distribuidor: Proein

La dinámica del juego transcurre en un entorno 3D real, en el que tenemos la absoluta libertad de movernos a nuestro antojo

bate, no habiendo armas raras o extraordinarias, siendo las típicas del período.

Para finalizar podemos decir que Codename Eagle es un juego que nos mantendrá pegados a la pantalla con un argumento vibrante, que nos dejará enganchados con su falta de artificialidad y con su sencillez impactante. Es de agradecer que de vez en cuando se vean juegos



El truco es...

Cuando dispares, muévete constantemente, y dispara siempre varios tiros al mismo objetivo. Utiliza todos los vehículos que puedas a fin de poder moverte mucho más seguro. Cuando te lancen granadas, tendrás poco tiempo, pero si corres lo suficiente, podrás ponerte a salvo sin ningún problema. Cuidado con la guardia del Zar.

que se basan en argumento y no sólo en efectos gráficos. Este programa ha sabido conseguir el perfecto equilibrio entre la adecuada ornamentación y la perfecta consecución de una historia apasionante.

Calificación

Codename Eagle

Pros: Un guión muy original y tremendamente adictivo. Los gráficos son soberbios y los efectos especiales bastante buenos. Las misiones encierran todo un mundo de sorpresas. La interacción con los personajes es bastante real. Traducido al castellano.

Contras: Requiere de tarjeta gráfica 3dfx si queremos sacar todo el partido a sus espléndidos gráficos. A veces, las reacciones de los personajes son un tanto extrañas y fuera de lo común.

¡Quiero ser caballero!

Hype The Time Quest

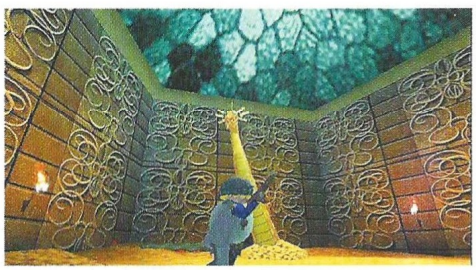
Muchos niños, y otros que no lo son tanto, aprovechan esta época del año para pedirle a los Reyes Magos uno de los juguetes que más años llevan en el mercado. Nos referimos a los "clics" de Playmobil, unos juguetes que han hecho pasar unos muy buenos momentos a mucha gente. A partir de ahora también podremos disfrutarlos en forma de videojuego.

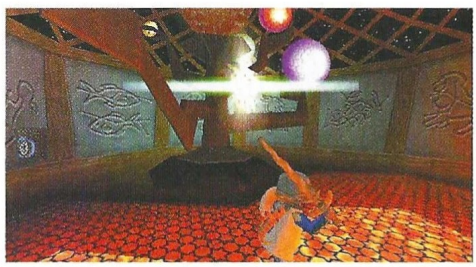
"¡Mamá, yo quiero el Barco Pirata y la Isla de Playmobil!". Esto es algo que muchos padres deben de estar acostumbrados a oír o han escuchado en alguna ocasión. Todo el mundo sabe de buena tinta que los juguetes de Playmobil, y más concretamente los "clics", arrastran adeptos allá por donde pasan, y esto no es algo nuevo, es algo que viene sucediéndose año tras año desde hace ya mucho tiempo. Dentro del mundo de Playmobil podemos encontrar infinidad de elementos: zoológicos con todos sus animales, un fuerte del salvaje Oeste Americano que incluye al Séptimo de Caballería y a los Indios, y como no, el que posiblemente es la "joya de la corona", el barco pirata, con el que los niños han soñado en alguna ocasión surcar los turbulentos mares del sur; incluso hay loros y piratas con sus parches y "patas" de palo, en fin, todo cuidado hasta el más mínimo de los detalles.

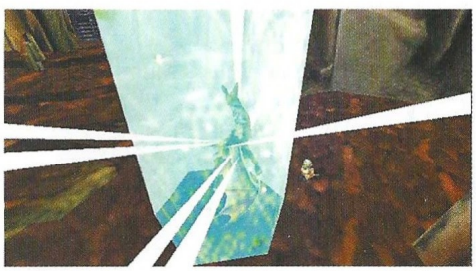
Pues de un tiempo a esta parte han ido apareciendo algunos programas multimedia educativos basados en estos singulares personajes, orientados en su mayor parte a un público infantil. Y por lo visto les ha marchado bastante bien, de lo contrario es muy posible que no tuviéramos ahora mismo entre manos este Hype: The Time Quest. Al igual que cuando jugamos –o jugábamos– con estos juguetes, la sensación que tendremos será la de querer ser aventureros y explorar todo lo que se ponga a nuestro alcance. Lógicamente, sustituyendo la mano por el pad de control o el teclado, y si tenemos que ser sinceros no nos importa absolutamente nada, ya que el juego contiene una cantidad de jugabilidad realmente alta. Por otro lado, jugar con nuestras propias manos, es decir, moviendo un muñeco de plástico a nuestra voluntad por encima de la cama, jamás será igual que jugar a través de una pantalla de ordenador, pero han conseguido mantener bastante bien la esencia del juguete original.

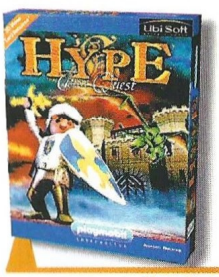
Una épica aventura

La historia con la que cuenta Hype resulta amena y divertida, si bien no podremos tomar cursos distintos, algo que sí se puede hacer con los juguetes. Al comenzar a jugar, Gogood el hechicero nos narra la historia, en la que nos cuenta como nuestro personaje, Hype, es el más admirado caballero de su reino, en el que convive felizmente con su prometida. Un día, durante un acto en el que se hace entrega a Hype de una gran espada, hace acto de presencia un temible y enigmático Caballero Negro, que quiere hacerse con el control de todas las tierras, derrocando del trono al mismísimo Rey. El único que puede evitarlo es Hype, pero este extraño caballero le dobla en tamaño y fuerza y no puede evitar ser derrotado. Pero ahí no termina todo, ya que el Caballero Negro para librarse de él para siempre lo transforma en estatua y lo manda al pasado unos doscientos años atrás. En ésta época es donde conoce a Gogood, un aprendiz de mago, el que después de algunos









Precio: 5.995
Requerimientos: Pentium 200, 32MB de RAM, CD-ROM 4X, tarjeta de sonido, tarjeta aceleradora 3D, Windows 95/98, ratón
Nº de jugadores: 1
Editor: Ubi soft
Distribuidor: Ubi Soft

Hype es el más admirado caballero de su reino, en el que convive felizmente con su prometida

esfuerzos consigue liberarle de su maleficio. Hype le relata el porqué ha aparecido allí y que tiene que volver a su época cueste lo que cueste. El mago le cuenta que hay una joya con la que habría posibilidades de volver, aunque no sabe a ciencia cierta como utilizarla. Hype le dice que hará lo imposible por conseguirla, pero está demasiado entumecido y necesita entrenamiento. Aquí es donde tomaremos el control de nuestro héroe, atravesando infinidad de peligros y hablando con las personas que nos crucemos.

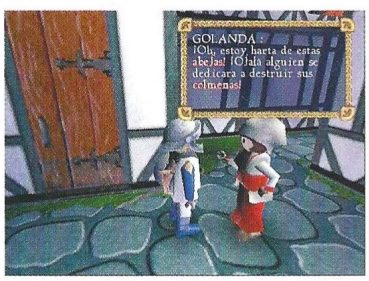
Como se puede apreciar, la historia es similar a la que podría salir de la cabeza de un niño, pero con esto no queremos llevar a nadie a una confusión, ya que el juego está destinado para todo tipo de públicos en proporciones iguales, de modo que ningún menor quede confundido con elementos enrevesados y ningún adolescente piense que juega con un producto para niños.

El apartado gráfico del juego está francamente bien hecho, debido en cierto modo al uso de las actuales tarjetas aceleradoras 3D. Caminaremos por inmensos bosques llenos de árboles y matorrales, así como por castillos plagados de gente y demás elementos. El aspecto sonoro también ha sido cuidado al máximo, ofreciendo todo tipo de sonidos y melodías ambientales, aunque dentro de este apartado, sin duda, lo más destacable son las voces de los personajes, ya que han sido dobladas perfectamente al castellano.

Hype: The Time Quest es un juego absolutamente recomendable para los "fanáticos" de los "clics" y para aquellos que quieran disfrutar de un entretenido juego de acción con grandes dosis de aventura.

El truco es...

Aprende a ejecutar bien todos los movimientos cuando Gogood te los enseñe al comienzo de la aventura. Habla con el mayor número de personajes que puedas, te darán sustanciosas pistas.



Calificación

Hype: The Time Quest

Pros: Podremos jugar a los inigualables "clics" de Playmobil sin tener que llenar el suelo o la mesa de muñecos. El apartado gráfico, al igual que el sonoro, es muy bueno.
Contras: Quizá es una aventura un tanto corta. Algunos movimientos nos resultarán más complicados de lo que nos gustaría.

El "engine" de Unreal en todo su esplendor

The Wheel of Time

Cuando se anunció por primera vez The Wheel of Time, los fans de Robert Jordan –y los jugadores en general– tenían razones para sentirse a la vez excitados y cautelosos ante el proyecto.

Por un lado, era la oportunidad de recrear uno de los más detallados y fascinantes mundos de fantasía jamás concebidos. The Wheel of Time se presentaba como una mezcla de acción en primera persona, juego de rol, aventura y estrategia; una combinación que pocos juegos han logrado de manera efectiva. Por otro lado, dado que las novelas de la serie son tan profundas e intrincadas, y tan queridas por los devotos fans de Jordan, el juego parecía inevitablemente destinado a causar algunas decepciones. Pero afortunadamente, GT Interactive y Legend Entertainment –responsables del producto– han sorteado todos los obstáculos gracias a una magnifica narrativa, espectaculares gráficos y una acción en primera persona única y compleja.

Situada antes del primer libro de la serie, The Wheel Of Time relata las turbulentas aventuras de Elayna, una Aes Sedai. Su secta posee un sello místico, uno de los usados para encerrar a El Oscuro en una prisión etérea. Tras el robo del sello, Eleana debe comenzar una búsqueda para recuperarlo, lo que supone el inicio del juego.

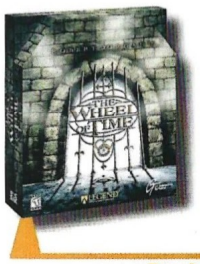
A pesar de todos los comentarios sobre la incorporación de diferentes modos de juego en un conjunto coherente, The Wheel of Time es un juego fácil de clasificar: es un "shooter" en primera persona. Un complejo y a menudo extremadamente difícil "shooter", con algunos aspectos únicos de estrategia y una sólida historia enriquecida con elementos de aventura, pero un "shooter" al fin y al cabo. Incluso jugadores muy experimentados se las verán para pasar algunos de los niveles del juego sin salvar la partida numerosas veces. Mucha de la dificultad reside en las numerosas criaturas que encontrarás en el camino, pero también en dominar las habilidades y armamento de Elayna.

En lugar de depender de los poderes mágicos de su hermandad, Elayna utiliza artefacto místicos conocidos como ter´angreal, que son, básicamente, runas mágicas. Son muy similares a los artefactos usados en las series de Heretic y Hexen. Pero en este caso no complementan tu armamento básico –en su lugar, los ter´angreal incluyen armas ofensivas, escudos defensivos, ciertos "power-ups" para la salud y más–. Administrar esos "items" puede ser una tarea bastante pesada, dado que muchos de los atajos del teclado se utilizan para más de uno, lo que significa que habrás de manejarte con diversas listas incluso en el fragor de la batalla. Aún así, muchos de los artefactos pueden ser utilizados combinándolos con otros, lo que abre muchas posibilidades durante el combate. Por ejemplo, el ter´angreal congelador es un excelente precursor para el ataque con fuego.

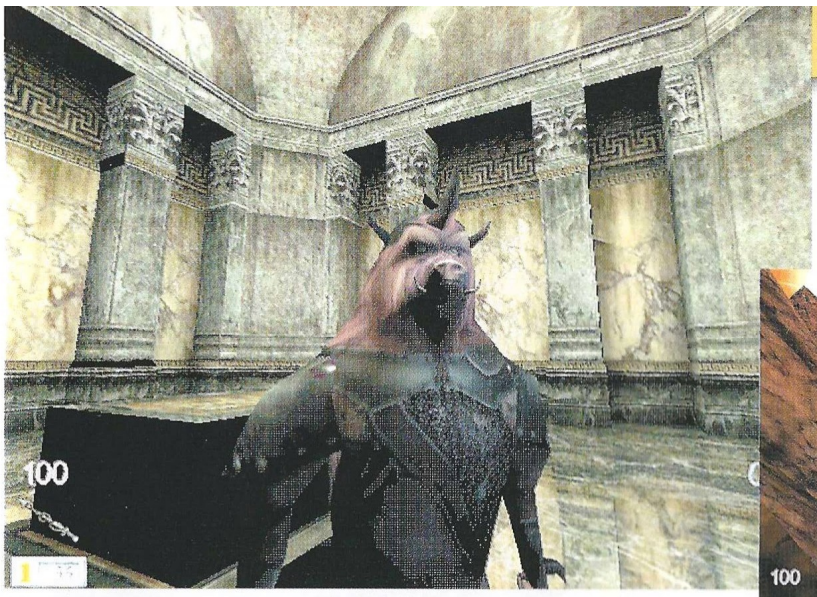
A menudo encontrarás que algunos de los objetos están situados de manera demasiado previsible. Por ejemplo, los escudos de agua, aire y fuego están casi siempre disponibles sólo en el área donde debes usarlos. De hecho, en uno de los primeros niveles, has de cubrir una larga distancia buceando mientras recoges escudos de agua adicionales para no fallecer ahogado. Los ter´angreal de transformación, cambio de lugar y detección de trampas están situados de la misma manera. El resultado de esta filosofía es que muchos de los puzzles y obstáculos en The Wheel of Time son muy fáciles de resolver.

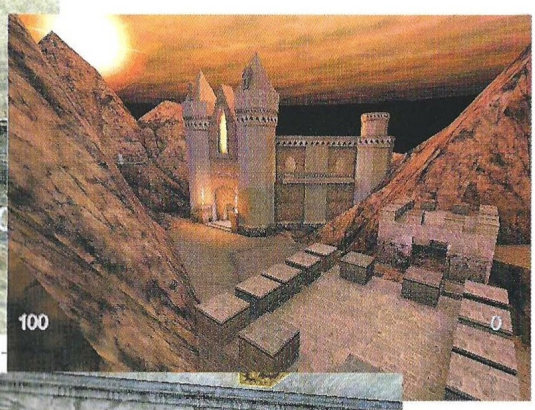
En el apartado gráfico, The Wheel of Time presenta los niveles más hermosos vistos en un juego de acción en primera persona. Áreas como la Torre Blanca están excepcionalmente detalladas, con techos abovedados y una arquitectura realista realzada por las elaboradas texturas. Incluso los niveles exteriores están bien diseñados y son realistas, a pesar de que es en los interiores donde el juego realmente se luce. El motor de Unreal nunca ha funcionado tan bien. Desgraciadamente, necesitarás una Voodoo 3 para experimentar todo este esplendor, ya que es el estándar Glide el que saca todo su provecho.

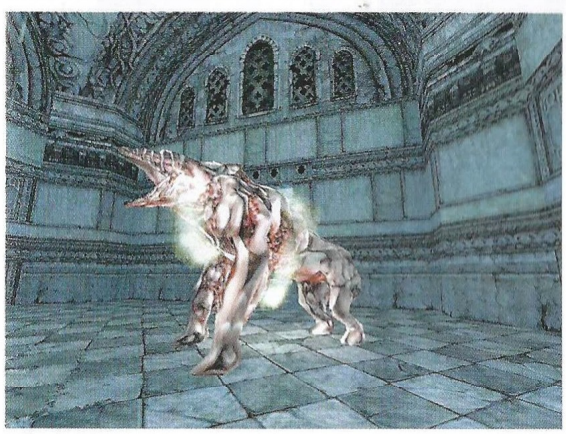
Es difícil superar la historia del juego, casi tan compleja como las novelas de Jordan. Ésta es relatada a través de una serie de escenas cinemáticas que introducen eficientemente cada nivel. Pero aunque el modo para un jugador es emocionante y está bien ejecutado, el jugador es llevado casi directamente al modo multi-



Precio: 7.990
Requerimientos: Pentium 200, 32MB de RAM, 500Mb de disco duro libres, CD-ROM 2x, VGA 1 MB, Windows 95/98, ratón, tarjeta de sonido,
Nº de jugadores: De1a16
Editor: Legend Entertainment/GT Interactive
Distribuidor: Virgin

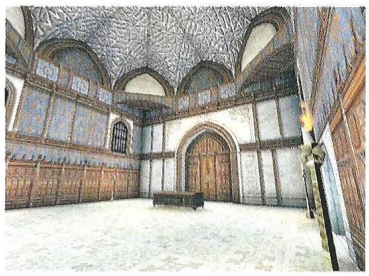


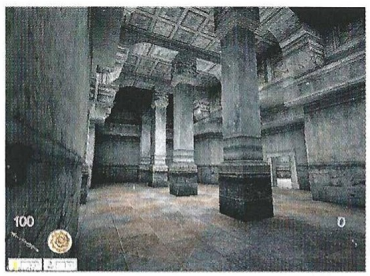




The Wheel of Time presenta los niveles más hermosos vistos en un juego de acción en primera persona

jugador. Para cuando hayas completado los niveles para un jugador, estarás preparado para pasar al modo Citadel. Aunque ambos modos no están perfectamente integrados, resulta refrescante ver como están unidos, al contrario de lo que sucede en los demás "shooters".

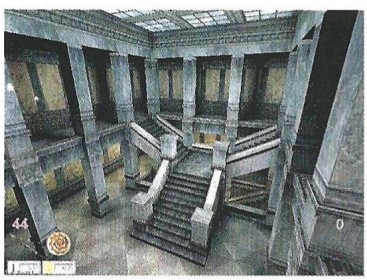


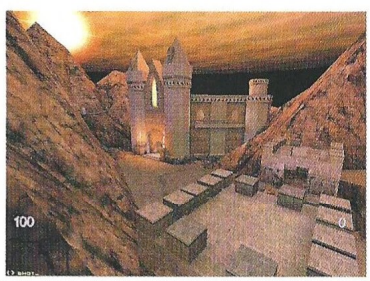


El truco es...

Aprender a dominar el interfaz es esencial en este juego. Y aunque en general no es un juego difícil, habrá momentos en los que salvar la partida con asiduidad se hace imprescindible.

Hay algunos pequeños problemas técnicos y fallos de diseño en el programa. Sin embargo, ninguno de estos inconvenientes desmerecen la experiencia global. The Wheel of Time es un sólido juego de acción en primera persona basado en una excelente historia y revestido con gráficos asombrosos.





Calificación

The Wheel of Time

Pros: El motor de Unreal sigue siendo el mejor. El brillante apartado gráfico y un argumento de calidad respaldan este juego.

Contras: La inclusión de elementos de otros géneros conducen a una considerable complejidad en el manejo. Pequeños problemas técnicos.

A la sombra de Rayman

Tonic Trouble

Si el mes pasado analizábamos con profundidad Rayman 2, éste mes le toca el turno a Tonic Trouble, también de Ubi Soft e ideado por Michel Ancel. Sólo hay una cosa clara; Tonic Trouble está a años luz del personaje de cabellos dorados.

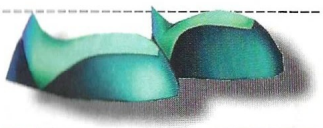
Yes que quizá el error más grave de Ubi Soft haya sido publicar ambos títulos de un modo casi simultáneo. Como ya dejábamos claro el mes pasado, Rayman 2 es, a nuestro criterio personal, uno de los mejores juegos que han pasado por la redacción en los últimos meses. Divertido, gracioso y con uno de los mejores motores 3D que se pueden encontrar hoy por hoy en PC. Tonic Trouble intenta emplear las mismas –o similares– técnicas que Rayman 2, pero por desgracia para él no lo consigue.

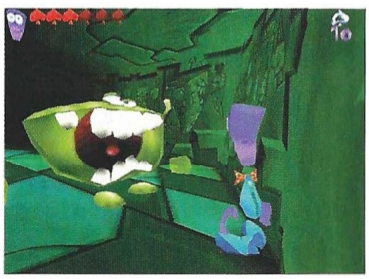
Los escenarios son mucho menos elaborados que los de Rayman, y por supuesto, Ed, el personaje principal, también. Al igual que Rayman, Ed no posee ni piernas ni brazos, es decir, sus manos y pies permanecen flotando en al aire junto con el tronco. Ed intenta derrochar simpatía para atraer al jugador, y tampoco lo consigue.

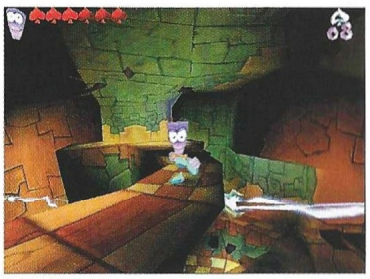
Una historia sin "gancho"

Ed es un ser de otro planeta, y además bastante despistado. Es el típico personajillo cómico al que todo le sale mal, y ahora la ha hecho buena. Sin poder remediarlo, ha vertido una especie de tónico –de ahí el título del juego– en nuestro adorado planeta tierra. Todos los elementos que habitan en el planeta están sufriendo unas horribles metamorfosis; las verduras cobran vida, crecen montañas en un santiamén, los océanos aparecen y desaparecen como si nada; en fin, catástrofes por doquier. Lógicamente, esto es algo que no se puede permitir, de modo que los superiores de Ed le han mandado de vuelta a la tierra para recuperarlo; sólo hay un problema más, el tónico ha caído en manos de Grögh the Hellish, un estúpido ser que se ha proclamado a sí mismo "amo de la tierra".

Así es como comienza Tonic Trouble, y la verdad es que este argumento hace presagiar un juego más elaborado. Lo que más llama la atención cuando empezamos a jugar es el pobre aspecto gráfico general. Los escenarios dejan apreciar sin ningún problema unas toscas formas poligonales en todos los elementos, sobre todo en árboles y montañas. Todo da la sensación de haber sido creado a toda prisa, sin terminar de pulir al menos lo más importante.



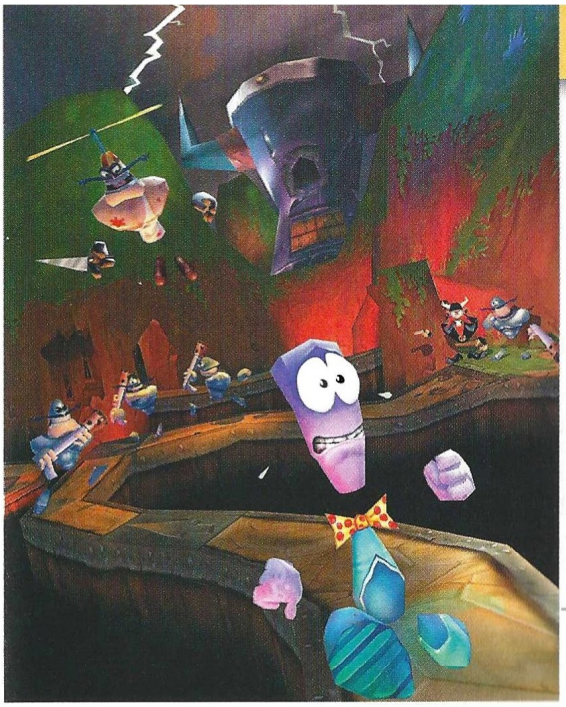


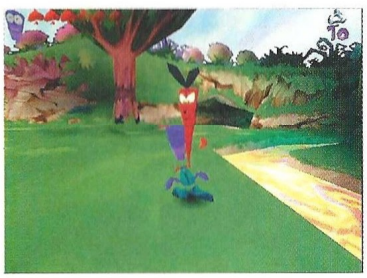


El truco es...

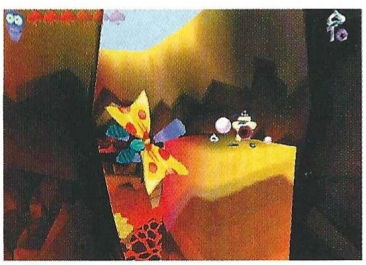
Aprende de qué modo atacan los distintos enemigos que encontrarás a lo largo del juego, ya que siguen un patrón de ataque sencillo. Busca por los rincones más recónditos de los escenarios para encontrar todo tipo de ítems que puedan servirte de ayuda.

Precio: 5.995
Requerimientos: Pentium 166, 32MB de RAM, 50MB de disco duro libres, CD-ROM 4X, aceleradora 3D, tarjeta de sonido, ratón, Windows 95/98
Nº de jugadores: 1
Editor: Ubi Soft
Distribuidor: Ubi Soft





El sistema de juego, intentando imitar a Rayman 2 –es un plataformas en 3D– no llega a colmar tampoco las expectativas, y menos aún cuando ya está Rayman 2 en la calle. A fuerza de golpes tendremos que abrirnos paso entre los extraños enemigos que aparecerán ante nosotros, posiblemente el aspecto más elaborado en Tonic Trouble, ya que derrochan imaginación a raudales.



Si Tonic Trouble hubiera aparecido antes que Rayman 2, o al menos algún tiempo después, nuestra valoración final podía haber sido distinta.

Calificación

Tonic Trouble

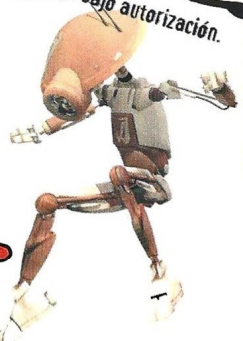
Pros: Si no tienes Rayman 2 o odias a ese personaje aún gustándote el tipo de juego, puede ser que Tonic Trouble colme tus expectativas.

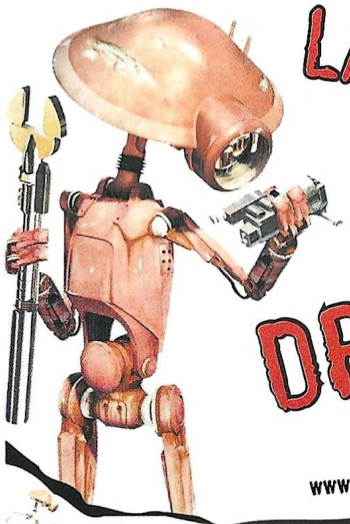
Contras: Es demasiado simple al lado de Rayman 2, pero lo peor de todo es que intenta parecerse a él. El apartado gráfico deja mucho que desear.

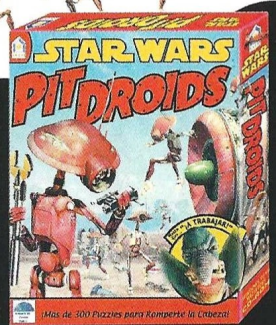
(c) Lucasfilm Ltd. & TM. Todos los derechos reservados. Utilizados bajo autorización.

¡¡¡RÓMPETE LA CABEZA CON LOS DROIDES!!!

www.starwars.com/pitdroids







Más de 300 puzzles harán que te estrujes el cerebro en 8 niveles de juego diferentes totalmente ambientados en escenarios únicos ***Star Wars***®.

Crea tus propios puzzles y desafía a tus amigos a través de la Web o e-mail.

¡¡Con ***Star Wars:*** **Pit Droids**™ el caos está asegurado!!

La Web Oficial de *Star Wars:* www.starwars.com

LUCAS LEARNING

Juego disponible para PC y Macintosh

Mac OS

WINDOWS CD-ROM PC

Las aventuras de un conejito problemático

Toby

Si los juegos de plataformas han sido desde siempre coto privado de las consolas, ahora llega a nuestros ordenadores Toby, otro intento para plasmar este género en PC.

Precio: 2.995
Requerimientos: Pentium 100Mhz, 16Mb de RAM, Windows 95/98, CD-ROM 2x, VGA/SVGA, tarjeta de sonido, ratón
Nº de jugadores: 1
Editor: Digital Dreams
Distribuidor: Digital Dreams

Por la razón que sea, nunca ha sido muy fácil jugar a un programa de plataformas, ya sea por la dificultad para jugar a este tipo de juegos en esta plataforma o quizás por la escasa cantidad de estos aparecidos para PC que además, por desgracia, eran bastante flojos. Intentos más que dignos de llevar hasta nuestros ordenadores la adicción y diversión de este tipo de juegos han sido Rayman 2, Croc o Bug, pero como hemos dicho antes, sin llegar al nivel de excelencia que muestran en las consolas. Ahora nos llega Toby, un juego para los más jóvenes que intenta una vez más ponerse las pilas y conseguir que de una vez por todas podamos decir que los juegos de plataformas, con sus saltos, secretos y personajes simpáticos son también juegos para PC.

¿Lo consigue Toby? Sinceramente no. No es un mal juego, de hecho puede que sea un juego divertido en ciertos momentos, pero sigue siendo un intento fallido para convertirse en ese tan esperado programa que consiga colocar a los juegos de plataformas en la misma liga que los demás de otros tipos. Toby tiene un buen puñado de problemas, sobre todo en la jugabilidad, que le impiden llegar a un nivel de calidad suficiente para ser ese juego, pero en definitiva, no deja de ser un juego bastante competente, sobre todo si lo comparamos con otros "engendros" que hemos visto últimamente por aquí.

En Toby encarnamos a un conejito pacífico y tranquilo, que a la hora de la verdad se pone nervioso y se transforma en un verdadero torbellino de furia y movimiento. Sobre todo, porque se encuentra en su camino algunas otras criaturitas que querrán hacerle la vida imposible, y por eso, no se dejará vencer fácilmente. Con Toby saltaremos, correremos sin parar, tomaremos lianas, navegaremos en una balsa y pescaremos, huiremos de un temible volcán, y correremos carreras de carritos contra rivales para lograr nuestro objetivo, es decir, llegar hasta el final de nuestra aventura.

El aspecto gráfico de Toby es bueno, sin alardes, pero con un nivel de lo más aceptable. El aspecto sonoro es flojo, con sonidos que se tapan y que aparecen de la nada. El movimiento de nuestro conejito es, sin duda, lo más difícil de llevar, ya que es incomprensible que en un juego de plataformas, en el que de lo que se trata es muchas veces de saltar y correr, nuestro personaje sea tan patoso como este. Toby tiene tendencia a caerse por un precipicio a la mínima, y siempre hay que ajustar al máximo las distancias si no queremos perder tontamente una vida.

Para finalizar, decir que este es un juego curioso, que puede gustar a los niños, pero que se queda en eso, en un intento más de conseguir un buen juego de plataformas.

El truco es...

Hay que tener mucho cuidado en los saltos, porque Toby tiende a dar un incomodo paso adelante que muchas veces nos puede hacer caernos en un agujero y perder una vida. Por tanto, hay que ajustar mucho los saltos y tener especial precaución cuando saltemos.

Calificación

Toby

Pros: Toby no es un mal juego, pero tienes bastantes errores. Sin embargo, es un loable intento de emular a los grandes juegos de plataformas de las consolas.
Contras: El movimiento de Toby es un verdadero dolor de cabeza. Demasiados bugs. Sonido mediocre.

RAYMAN 2
THE GREAT ESCAPE

Uno de los juegos más bonitos que veréis en N64.
Un diez para la imaginación de los diseñadores.
Nintendo Acción Valoración: 95/100

Tan solo hace falta una palabra para definirlo: Genial.
Hobby Consolas Valoración: 95/100

Grande entre los grandes
SuperJuegos Valoración: 94/100

El mejor juego de los últimos años.
Pc Manía

ANUNCIADO EN TV

CORRE, ESCAPA...
¡¡LOS PIRATAS TIENEN A TUS AMIGOS!!

Ubi Soft ENTERTAINMENT

CD-ROM PC

NINTENDO 64

http://www.rayman2.com

UBI SOFT S.A. Crta. de Rubí, 72-74, 3a planta, 08910 Sant Cugat del Vallès, Barcelona.• Tel: 902 11 78 03 • http://www.ubisoft.es

registradas de Nintendo Co. Ltd.

La madurez de todo un clásico

PC Fútbol 2000

Cada año se espera la nueva versión de PC Fútbol con ansia. Unos con esperanzas de que sea mejor que la anterior versión, y otros, para comprobar si, en el estrecho margen de maniobra que le queda a un juego como este, Dinamic puede seguir mejorando el producto. Con PC Fútbol 2000 vuelven a demostrarnos que cuando se quiere, se puede.

Los cambios siempre son difíciles. Es complicado dar un giro de 180 grados porque se puede decepcionar a los fervientes y acomodados usuarios y además, no dar con lo que se busca. Dinamic, tras saborear las amargas aguas de la desilusión con PC Fútbol 7, que si bien no era un mal juego no llego a lo que se esperaba de él, decidió dar un golpe de timón con su juego estrella, y de una vez por todas, aplacar las críticas que recibían por el aspecto simulador, sin duda, más flojo que el de otros juegos de fútbol. Pues bien, PC Fútbol 2000 es la respuesta a todo eso: un juego revolucionario que consigue dar un increíble y, por otra parte necesario, soplo de aire fresco a un juego que parecía haber llegado a su propio techo.

Para empezar, podemos decir que PC Fútbol 2000 tiene el aspecto de un juego completamente nuevo. Por supuesto, mantiene sus señas de identidad, es decir que el aspecto manager sigue siendo el más importante y completo del juego. Pero además, el aspecto del simulador se ha mejorado mucho, por lo que ahora es más atractivo visionar los partidos e incluso jugarlos. Vayamos por partes y analicemos este juego como se merece.

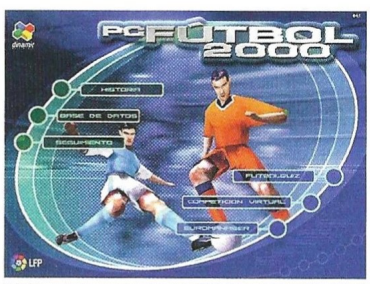
Manager

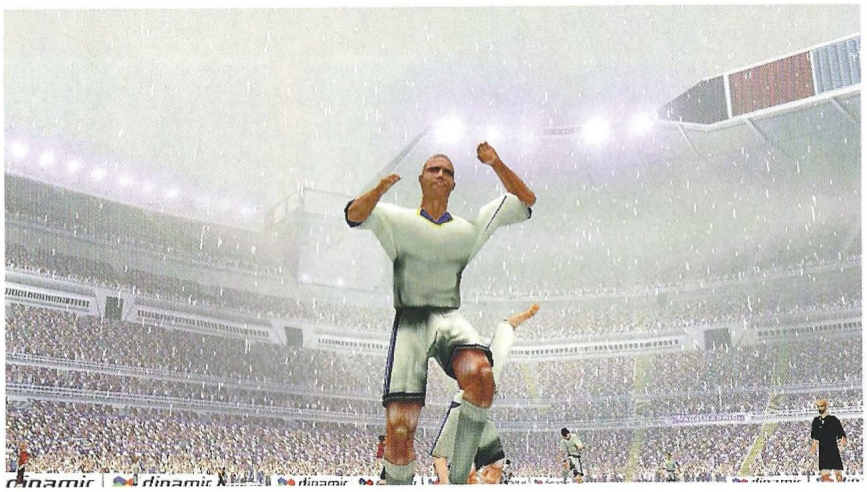
Este es sin duda el punto fuerte de toda la saga. Y en PC Fútbol 2000 lo sigue siendo por derecho propio, ya que podemos afirmar que la gran mayoría de los usuarios de este juego es la parte que más utilizan. Dinamic no ha querido flojear en este aspecto, y para la nueva versión ha perfeccionado más, si cabía, las versiones anteriores. Ahora podemos elegir entre dos tipos de competiciones, la de Euromanager y una competición virtual. En la primera podemos escoger un equipo (o varios si así lo deseamos o jugamos en una competición de hasta 100 jugadores), mientras que en la competición virtual podremos disputar desde un partido amistoso a competiciones de liga y de copa con partidos de ida o de ida y vuelta.

Dentro de cualquiera de las competiciones, el manejo es similar al que nos tiene acostumbrados. La alineación, las tácticas y en general la gestión del equipo son los puntos clave del manager, sobre todo en lo que respecta al entrenamiento de nuestros jugadores, los fichajes, bajas y cesiones, y el aspecto económico del club. Y es que, como de todos es conocido, en PC Fútbol no sólo somos entrenadores de un equipo, ya que si decidimos tomar esta responsabilidad, tendremos un completo dominio sobre todas las operaciones del club. Desde el precio de las entradas a la venta de vallas, pasando por ofertas de televisión por la retransmisión de nuestros partidos o las primas para los jugadores por partidos o títulos ganados.

Sin duda, esto es algo que ya hemos visto, sobre todo en PC Fútbol 7. Sin embargo, en PC Fútbol 2000 se ha cambiado el aspecto "físico" del manager. Los menús son más intuitivos y Dinamic ha optado por un aspecto más agresivo, más sofisticado. Para todos aquellos que hayáis jugado mucho a la anterior versión, la transición puede llegar a ser traumática, pues si bien aquí también tenemos todo a mano, se ha optado por dirigir nuestros pasos dentro del club de una manera más lógica. En PC Fútbol 2000 todo

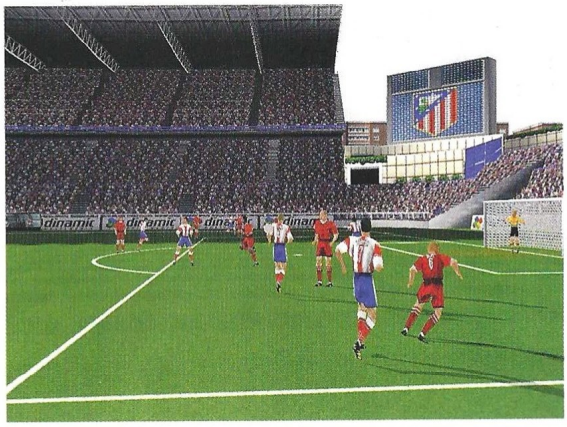
Precio: 2.995
Requerimientos: Pentium 150, 32 MB RAM, Lector CD-ROM 4x,Tarjeta gráfica (en bus local PCI ó AGP) compatible con DirectX7, WIN 95/98, 200 MB de espacio libre en disco duro, Ratón y teclado, Tarjeta de sonido compatible DirectX7.
Nº de jugadores: De 1 a 100
Editor: Dinamic
Distribuidor: Dinamic

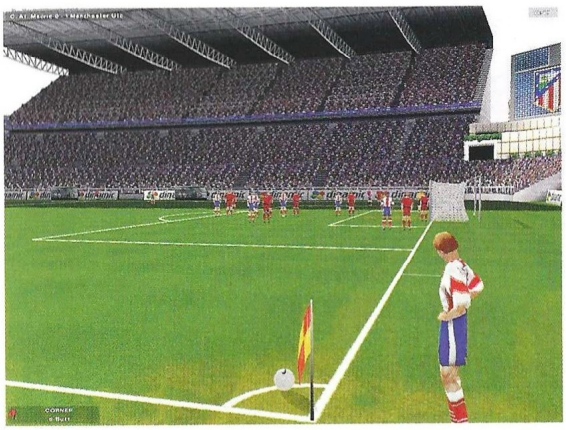




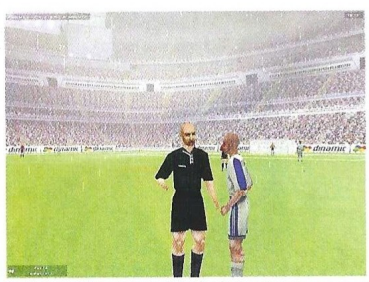
El aspecto del simulador se ha mejorado mucho, por lo que ahora es más atractivo visionar los partidos e incluso jugarlos

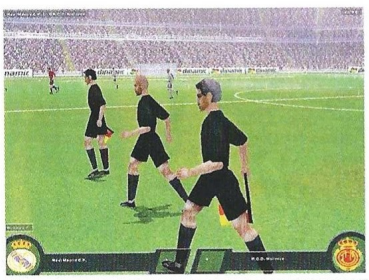
es más rápido, desde las transiciones entre partidos hasta las de entre menús, y se ha conseguido eliminar la pesadilla que en parte acabó con mucho encanto de la versión 7, la tan odiada frase "Análisis en proceso". Ahora, sigue habiendo transiciones en las que el ordenador hace cálculos, pero en esta ocasión se nos muestran resultados de todas las ligas, por lo que la espera (más corta) se hace más amena. La verdad es que nosotros hemos probado el juego en un equipo bastante potente, y la velocidad conseguida por este juego es bastante notable en comparación con la versión 7. Suponemos que en ordenadores menos potentes, las transiciones serán más lentas, pero Dinamic ha trabajado duro para que no se repitiese el consabido problema de la odiosa frase que tantos dolores de cabeza proporcionó a los aficionados a este juego.





Las mejoras del manager son varias, pero las que a nuestro juicio merecen más la pena son las siguientes. Nuestros jugadores y los de los equipos rivales van mejorando o empeorando a lo largo de la temporada. Si estos juegan a menudo y todo va bien, mejorarán sus cualidades y los índices subirán, incluso su cotización. Otro de los puntos mejorados es el sistema de entrenamiento de nuestros jugadores. Podemos perso-





nalizar su trabajo durante la semana, y así mejorar aspectos que puedan necesitar durante los partidos, como los tiros a puerta, las faltas o la velocidad.

Es interesante la opción que permite nacionalizar jugadores, pero parece que no está muy desarrollada, pues jugadores que en la realidad llevan ya algunos años en nuestro país, como puede ser el madridista Roberto Carlos o el barcelonista Figo, aparecen aquí con 0 años en España, por lo que para hacerlos compatriotas hay que esperar incluso más temporadas de las que en realidad habría que esperar.

Otra opción que, aunque ya se incluía en la anterior versión, ahora ha sido muy mejorada es la de preparar jugadas. Si se utiliza esta opción correctamente, podemos ganar muchos puntos a la hora de rentabilizar a nuestros mejores jugadores.

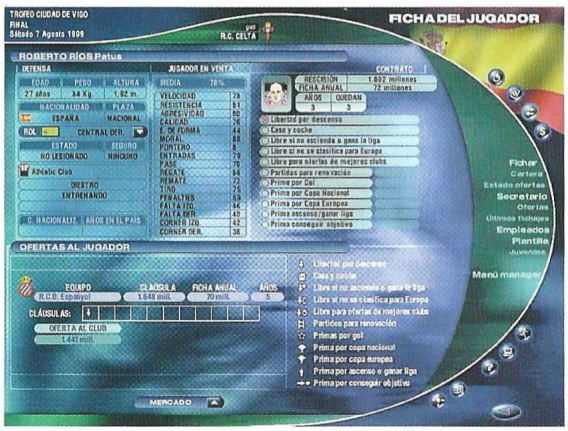
Simulador

Llegamos a la que en versiones anteriores era la cuestión peliaguda de PC Fútbol. Seamos sinceros, siempre se ha echado en cara que el programa de Dinamic no llegaba a las excelencias de otros futbolísticos como los de la saga FIFA. Muchos aficionados a PC Fútbol respondían que al fin y al cabo, este es un juego donde el aspecto manager pesa mucho, y el simulador se utiliza bastante menos y que en muchas ocasiones, se simula el partido, o simplemente se ve el resultado. Nosotros creemos que debe existir un término medio, pues al fin y al cabo, la simulación es también parte de este juego, y si hay mucha diferencia en cuanto a calidad, el resultado final cojea, como pasaba con las versiones anteriores de este juego. PC Fútbol 2000 ha visto mejorado en mucho este aspecto simulador, y si aún no está a la altura del siempre presente FIFA, podemos afirmar que la casi total reestructuración a la que ha sometido Dinamic a esta parte del juego da sus frutos a la hora de disfrutar viendo o disputando nuestros partidos.

Lo primero que hemos de resaltar es la recreación de los rostros de todos los jugadores, incluidos los de los jugadores de segunda división y muchos de la segunda división B. El trabajo que Dinamic ha realizado en este aspecto es simplemente genial, y aquí sí que podemos decir que le da papas con ondas a todo un FIFA 2000, que en lo que se refiere a jugadores ingleses, mucho, pero los españoles no se parecen ni en el color del pelo. Además de representarlos tal y como son, PC Fútbol 2000 también refleja el estado de ánimo de los futbolistas durante los encuentros, ya sea de decepción, alegría o rabia.

Lo segundo que podemos ensalzar son las texturas utilizadas en los cuerpos de los jugado-

Es digna de ser resaltada la recreación de los rostros de todos los jugadores, incluidos los de segunda división y los de segunda B

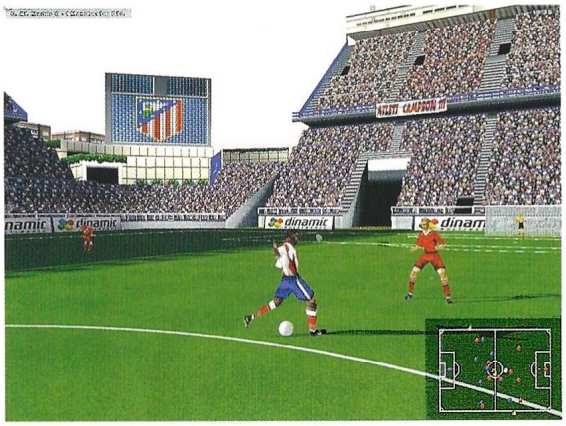


El truco es...

Renueva a un jugador que no te interese, subiendo su cláusula de rescisión, y así podrás ponerle a la venta después y conseguir aún más dinero. Nunca ofrezcas el dinero justo que te piden por un futbolista, regatea y haz ofertas más bajas. Mantén un ojo atento a las finanzas del equipo, sobre todo a los gastos atípicos, como son el merchandising y los ingresos por cafeterías y bares.

Los estadios de los equipos de primera división son reales, incluidos los más importantes del viejo continente

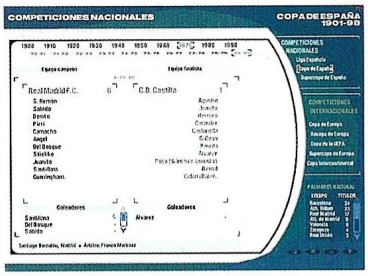
res. Os podéis olvidar de los mazacotes y las aristas que eran los de la versión 7. Aquí, todo es mucho más real y se consigue un efecto muy natural, ya que los jugadores se mueven como los reales e imitan muchos de los movimientos característicos de las estrellas del balompié. Las dimensiones de los futbolistas se ajustan a la realidad, y por ejemplo, Roberto Carlos es bastante bajito comparado con Hierro, o el Turu Flores tiene el mismo "culete" y "barriguita" que se marca en la vida real.

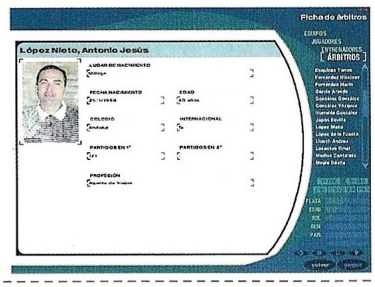


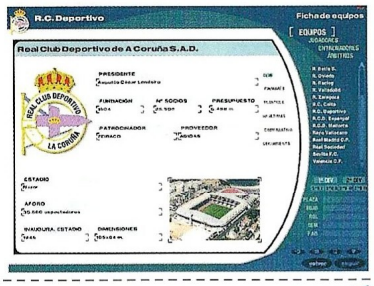
Otro de los aspectos mejorados es el público. Es bastante mejor que por ejemplo el de FIFA 2000, que no deja de danzar como posesos incluso cuando su equipo pierde por goleada. En el juego de Dinamic se ha realizado un bonito trabajo en 3D, y aunque no se mueven mucho, parecen mucho más reales. Aplauden cuando su equipo marca, y silban como locos cuando el juez de línea se saca un fuera de juego que no lo parece.

Los estadios de los equipos de primera división son reales, incluidos los más importantes del viejo continente, y el detalle de estos coliseums del fútbol es impresionante. Cuando realizamos obras en nuestro estadio, podremos ver como se desarrollan estas y como avanzan a lo largo de las semanas. Algo que hubiera estado muy bien hubiera sido que los marcadores electrónicos funcionasen, ya fuera con el resultado o con el partido en directo, como sucede en PC Atletismo con los saltos de nuestros atletas. Pero la verdad es que también quedan muy bonitos los escudos de los equipos, así que sólo es una sugerencia.

La inteligencia artificial del programa ha mejorado, aunque podría ser







PC Fútbol 2000

La base de datos de este juego es increíble: los más recónditos detalles de cualquier jugador están aquí

mejor, sobre todo porque se cometen muchos errores infantiles que en jugadores de primera clase no son muy normales (aunque la verdad, no hay más que ver como juegan de vez en cuando algunas estrellitas).

Base de datos, historia y Fútbolquiz

La base de datos de este juego es increíble. Los más recónditos detalles de cualquier jugador, ya sea de Primera, Segunda o Segunda B, están aquí, y se convierte en una Biblia para cualquiera que necesite saber un dato de un jugador, un club, un estadio o un árbitro. Todos los jugadores de las ligas españolas, y además, dentro del manager, de todas y cada una de las ligas mundiales (que aunque no están todas, sí son todas las que están).

La sección de Historia comprende un resumen estadístico de todas las competiciones nacionales y europeas desde sus inicios. Muy interesante para aquellos que quieran saber quine marcó aquel gol de la final de la Copa de Europa que ganó el Madrid en 1956.

Fútbolquiz es un juego novedoso enfocado para aquellos que piensen saber mucho de fútbol. Una competición a lo trivial sobre fútbol de lo más divertida.

Problemas

PC Fútbol 2000 no es un juego perfecto, y aunque es el mejor desde que en 1993 se iniciara la saga de PC Fútbol, también tiene sus puntos negativos. La gran mayoría de ellos son pequeños detalles que se pueden subsanar en próximas entregas o incluso en extensiones de esta versión, pero en el cómputo final le restan algo de empaque a un juego de este calado.

El primero de los problemas que encontramos, y que parece una constante en PC Fútbol son los comentarios durante los partidos. Son monótonos, pocos variados y la mayoría de las veces, sin sentido. En este tema hay juegos de fútbol que le pueden dar una lección al programa de Dinamic, por lo que es de esperar que de una vez se cambien o se varíen estos comentarios durante el transcurso de los encuentros.

Otro punto que no ha quedado perfecto es la inteligencia artificial de los jugadores. Hay muchos errores infantiles durante los partidos, como ya hemos dicho antes, y por ejemplo, es curioso ver como un jugador que se acerca a la línea de banda para recoger un balón siempre acaba echándolo fuera por la inercia. Es algo difícil ver diversidad de remates, como un cañonazo de Roberto Carlos o Hasselbaink, y muchas de las veces sólo se tira a puerta raso y con poca potencia.

Las estadísticas de los estadios, sobre todo los de equipos de Segunda B, no son realistas. Cuando eliges a uno de estos modestos, te encuentras con que un campo que en la vida real tiene 3.500 espectadores, en el juego tiene 10.000, que es una exageración. Además, parece que las estadísticas de los jugadores modestos tampoco se ajustan a la realidad, pues hay jugadores que son estrellas en sus equipos y aquí aparecen como casi mediocres o del montón. En un juego con la mejor base de datos, este tipo de

errores no deberían existir.

Sigue siendo muy fácil jugar con equipos potentes, y fichar con esos bestiales presupuestos no es muy difícil. Tarde o temprano, hacerse con los servicios de Ronaldo, Rivaldo y Mostovoi es pan comido, y para ser sinceros, resta bastante emoción y en la realidad es casi imposible.

Para finalizar, decir que este es un gran juego. A muchos les será difícil acostumbrarse al nuevo entorno, pero no se arrepentirán una vez que se hayan sumergido en la magia de uno de los mejores juegos deportivos vistos por estos lares en los últimos años.

Calificación

PC Fútbol 2000

Pros: Su precio, su calidad, el nombre de PC Fútbol. La mejor base de datos sobre fútbol del mercado. El simulador ha mejorado mucho. El manager de esta versión parece hecho a prueba de bombas.

Contras: Pequeños defectos de forma. La eliminación de la opción para ver los mejores goles de la temporada. Necesita un equipo muy potente para funcionar a tope.

CONCURSO

COMPUTER GAMING WORLD

GP 500

MICROPROSE

REPSOL

HASBRO Interactive

PROEIN

¿Quién no ha soñado en alguna ocasión con pilotar una motocicleta del Campeonato del mundo de Motociclismo? Pero no nos referimos a una de baja cilindrada, no. Nos estamos refiriendo a una de 500c.c., como por ejemplo con la que Álex Crivillé ha logrado el campeonato del mundo. Como casi todos sabéis, GP500 es el juego más real basado en este deporte, en el que incluso se emplea el freno trasero de las motos.

En Computer Gaming World te ofrecemos la posibilidad de hacerte con uno de los 25 lotes de merchandising que sorteamos, compuestos por UN POLO Y UN RELOJ EXCLUSIVOS, eso si conoces la respuesta a la pregunta que te planteamos.

Recuerda incluir todos tus datos en el cupón de participación, además de la respuesta. Y ahora, aquí tienes la pregunta:

¿CUÁNTOS CIRCUITOS PODEMOS ENCONTRAR EN GP500?

Cupón de participación

Enviar a: Computer Gaming World. Redacción. C/ Miguel Yuste ,26. 28037 Madrid

Nombre .....

Apellidos .....

Edad .....

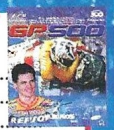
Dirección .....

Localidad ..... C.P. .....

Provincia ..... Teléfono ( ) .....

Respuesta:

1. .....



Bases

1.- Podrán participar en el sorteo todos aquellos lectores de Computer Gaming World que envíen el cupón original (NO se admiten fotocopias), dentro de un sobre, a la siguiente dirección:

COMPUTER GAMING WORLD
AMÉRICA IBÉRICA, S.A.
C/ Miguel Yuste 26.
28037 Madrid
(En el sobre se deberá indicar: "Concurso GP 500")

2.- De entre todos los cupones que se reciban con la respuesta correcta a la pregunta que formulamos se procederá a escoger 25, que conseguirán uno de los lotes de premios, compuestos por un reloj y un polo. Los premios no serán canjeables, bajo ningún concepto, por dinero o cualquier otro material.

3.- Sólo entrarán en el sorteo aquellas cartas recibidas antes del 18 de Febrero del 2000, tomando como referencia la fecha del matasellos, que deberá ser como máximo del 16 de Febrero del 2000.

4.- El sorteo se llevará a cabo el 18 de Febrero del 2000, publicándose el resultado en el número 52, correspondiente a Marzo de la revista Computer Gaming World.

5.- La participación en este concurso implica la aceptación sin condiciones de todas sus bases. Cualquier incidencia que se produzca, no especificada en estas bases, será resuelta por los organizadores del concurso.

La vuelta de su majestad

NBA Live 2000

Como cada año por estas fechas nos llega la nueva versión de NBA Live. Esta vez con menos novedades de las esperadas, pero con la misma diversión de siempre.

La pregunta es esta: ¿puede un juego ser revolucionario o simplemente merecedor de salir al mercado porque incluya al mejor jugador de baloncesto de todos los tiempos? La respuesta es vuestra, pero si queréis saber que opinamos en CGW, creemos que necesitas algo más para de verdad llegar a convencer al público de que merece la pena hacerse con la nueva copia de un juego que sale cada año. NBA Live se ha ganado el título, año tras año, de juego de simulación de baloncesto más completo del mercado, y cada año ha ido sorprendiendo a propios y extraños mejorando las versiones anteriores. No estamos diciendo que NBA Live 2000 sea un mal juego, de hecho, es el mejor de los juegos de baloncesto disponibles en el mercado, pero por alguna razón empieza a repetirse y ese no es buen síntoma.

La verdad es que NBA Live 2000 no es muy diferente a su antecesor, la versión de 1999. Una de las pocas novedades que se incluyen es la posibilidad de jugar con las grandes estrellas del pasado, y poder así disfrutar con las evoluciones de "monstruos" de la canasta como Magic Johnson, Wilt Chamberlain, o Larry Bird. Para todos aquellos aficionados al deporte más espectacular del mundo es impresionante poder jugar con nuestros ídolos de la infancia y dar una buena tunda a las estrellitas actuales, pero esto no es nada nuevo. De hecho, parece como si Electronic Arts hubiese decidido añadir esta posibilidad en todos sus juegos deportivos. Recordad que en FIFA 2000 también podemos jugar con las viejas glorias.

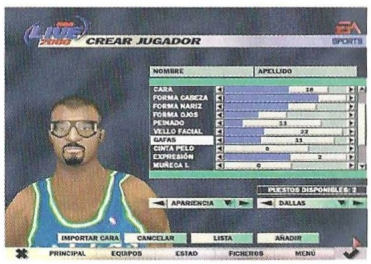
Que Michael Jordan por fin aparezca en un juego es todo un detalle, aunque seamos sinceros, tampoco es nada nuevo, pues en anteriores versiones, lo único que teníamos que hacer es copiar las cualidades del famoso número 23 de los Bulls y ponerle su nombre auténtico, así que lo único nuevo que hay en este juego es su cara auténtica.

Por lo demás, como siempre sucede en la saga NBA Live, tenemos a nuestra disposición un inacabable arsenal de posibilidades para personalizar el juego, un verdadero detalle para aquellos perfeccionistas del deporte. Sin embargo, es bastante chocante que detalles como que Larry Bird era zurdo cerrado se les haya escapado a los creadores de este Live 2000. Es bastante fastidioso ver como Bird se dispone a participar en un concurso de triples y, vaya por Dios, tira con su mano mala, la derecha. Un pequeño tirón de orejas por este detalle y por otros del estilo que hemos podido observar en el juego.

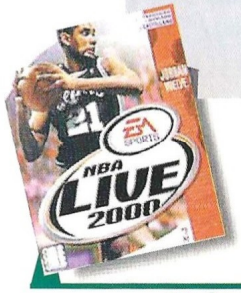
25 años al mando

Una de las opciones más divertidas, que tampoco es nueva pero sí muy entretenida, es la posibilidad de poder ser el manager general del equipo que queramos durante 25 años. Así, tomamos el mando del club para decidir a quien fichamos, a quien damos la baja, es decir, seremos dueños y señores de los designios de ese equipo para lo bueno y lo malo. Otro verdadero acierto es que podemos hacer un "draft" general y elegir a los jugadores que queramos tener en nuestro equipo. Así, podemos fichar a O´Neal para los Celtics o a Tim Duncan para que machaque con los colores de los Phoenix Suns a sus queridos Spurs. Tampoco es nuevo, pero sigue siendo muy adictivo.

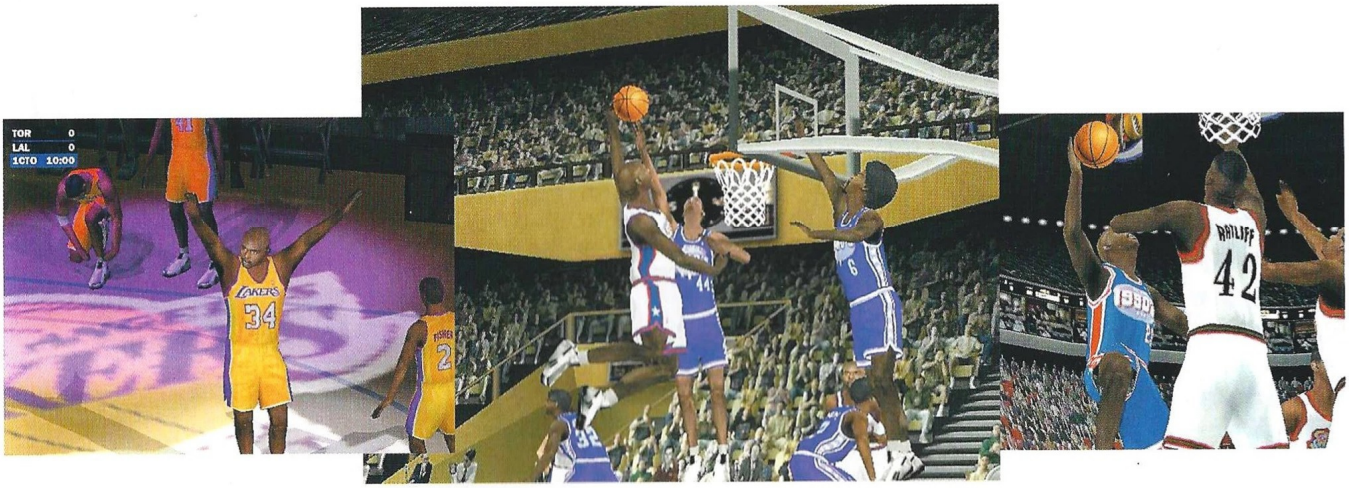
Como en todos los juegos de la saga NBA Live, podemos disputar temporadas completas, play-offs, e incluso, partidos de exhibición. Las reglas del baloncesto están a nuestra disposición, y podemos cambiar lo que queramos, desde un partido de simulación total a otro de arcade donde lo único de lo que nos tendremos que preocupar será de meter todos los puntos posibles.



Los gráficos son tan buenos como los que nos tiene acostumbrados esta saga, y se han incluidos nuevas animaciones faciales y corpóreas para dar más naturalidad si cabe al juego. Pero aquí tampoco podemos decir que se haya avan-



Precio: 5.995
Requerimientos: Pentium 166, 32MB de RAM, tarjeta de vídeo de 4MB, tarjeta de sonido, CD ROM 4x, 90MB libres de disco duro, Windows 95/98, ratón
Nº de jugadores: Hasta 4
Editor: Electronics Arts
Distribuidor: Electronics Arts



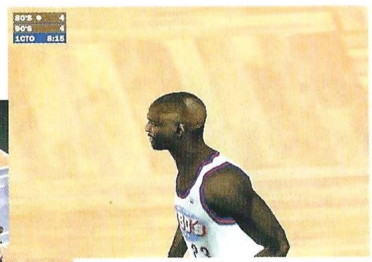
zado mucho, pues al fin y al cabo, puestas juntas las dos versiones del 99 y esta del 2000 son casi idénticas.

Acción sin respiro

Lo que sí hay en NBA Live 2000 es velocidad. Desde luego, el juego es frenético y los jugadores se mueven casi como los de verdad. Sin embargo, hemos notado que al contrario que pasaba en las versiones anteriores de este juego, cuando nuestro rival es dirigido por el ordenador y va por debajo en el marcador, no intenta hacer faltas para tomar el balón e intentar remontar. Ahora se toma mucha tranquilidad y todo el tiempo del mundo en elegir la mejor posición de tiro, en vez de hacer jugadas rápidas para encestar e intentar robar la bola. La inteligencia artificial de los jugadores es muy buena, y sólo hemos encontrado una pega: algunos jugadores que en la realidad tienden a machacar sin parar, aquí no lo hacen tanto. Es muy raro ver en un partido real a un jugador como Kobe Bryant robar una bola en el centro del campo, encontrarse sólo al contraataque y que deje una bandeja en vez de un mate espectacular. Aquí pasa más de lo que hubiese sido prudencial.

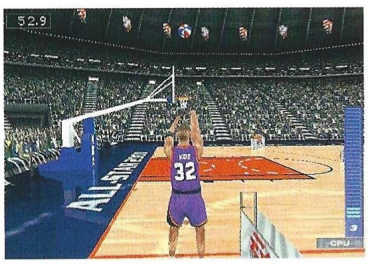
En fin, que este es un buen juego, pero que la supremacía que hasta hace poco tenía EA en cuanto a juegos de baloncesto se puede acabar si no opta por evolucionar en lugar de dar más de lo mismo. Ahora mismo, hay ya en el mercado varios juegos de este deporte que tienen bastante calidad, y que pueden hacer perder enteros a la saga NBA Live si no se esmeran u ofrecen algo nuevo. Ya no es una liga de uno, ahora hay serios rivales.

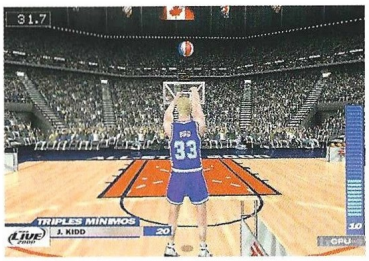
Si tienes NBA Live 99, quizás merezca la pena hacerte con este juego, si lo que quieres es disponer de las plantillas actualizadas, de Michael Jordan y otros legendarios jugadores. Si buscas algo nuevo, aquí no hay mucho. Solo encontrarás un buen juego de baloncesto, muy parecido al que tienes ya, eso sí, muy divertido y espectacular. La decisión es tuya.



El truco es...

La mejor defensa es un buen ataque. Más que nunca, si dispone de jugadores muy ofensivos, puedes destrozar a un rival ultra-ofensivo, pues aquí prima el ataque sobre la defensa. Como siempre, elige a tu mejor jugador, corre hacia la canasta y machaca en su cara... ding-dong.





Calificación

NBA Live 2000

Pros: Michael Jordan, Magic Johnson, Julius Erving... ¿os parece poco? Unos gráficos espectaculares y una diversión francamente arrolladora.
Contras: Más de lo mismo. Pocas diferencias reales con respecto a NBA Live 99. Poco realismo en algunos jugadores (Larry Bird nunca fue diestro, que conste).

Carros de fuego

PC Atletismo 2000

Además de los "matamarcianos", el género que más adeptos cosechó en todos los salones recreativos del mundo fue en el que se podían practicar varias disciplinas olímpicas. Ahora, gracias a Dinamic, podremos revivir algunos de aquellos momentos tan especiales.

Machacar los botones sin cesar para que nuestro atleta fuese adelantando puestos era lo que muchas máquinas recreativas o juegos de ordenador nos ofrecían. En principio podía parecer un sistema demasiado sencillo con el que poca gente estaría de acuerdo, pero afortunadamente no fue así y pudimos ver uno de los géneros más adictivos y sencillos de jugar que han pasado por las pantallas. Uno de los pioneros de este género fue HyperSports de Konami, que posteriormente fue versionado para infinidad de sistemas, entre los que podemos encontrar el entrañable Spectrum o la primera vídeoconsola de Nintendo.

En todas estas versiones había que hacer lo mismo: aporrear los botones del mando de control o del teclado para que nuestro atleta alcanzase la máxima velocidad. Lógicamente, a medida que íbamos superando pruebas, la dificultad iba en aumento, ya que todas las pruebas presentes en una competición real las teníamos a nuestra disposición. Muchos juegos tomaron el mecanismo de HyperSports; algunos lo mejoraron, pero la mayoría no lo superaba en cuanto a jugabilidad. Los antiguos usuarios de Spectrum recordarán a la estrella del Decatlón Daley Thompsom, ya que gracias a su nombre e imagen se hicieron un par de títulos bastante buenos, aunque eran demasiado complicados.

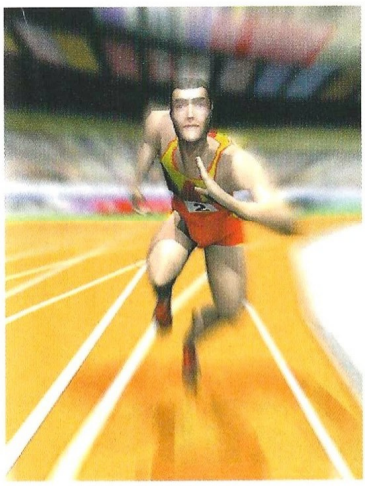
El último juego que recordamos en este estilo es el Atlethe Kings para SegaSaturn –llamado en versión recreativa Decatlethe– y fue creado por Sega. Éste juego proponía el mismo sistema de antaño, y a decir verdad tuvo bastante éxito entre los asiduos a los salones recreativos. La principal diferencia que se podía observar en Atlethe Kings era el aspecto gráfico, ya que en lugar de utilizar "sprites" usaba polígonos y texturas. El aspecto del juego era realmente bueno, y a pesar de cambiarlo, no perdió ni un ápice de jugabilidad. Quizás le faltó algo, como por ejemplo la duración del juego, ya que no era excesivamente complicado terminar todas las pruebas, lo que no quiere decir que tuviéramos a nuestro alcance conseguir el récord del mundo de un modo sencillo.

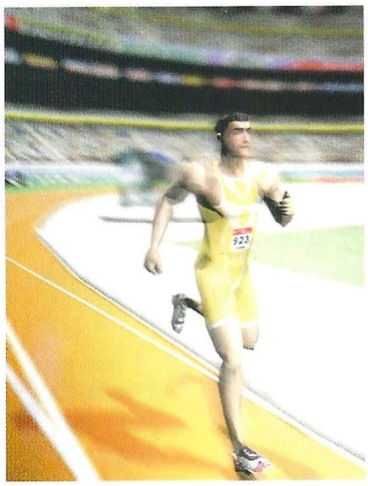
Pues como decimos, todos los seguidores de este tipo de juegos vamos a tener la oportunidad de revivir aquellos buenos momentos gracias a Dinamic, ya que PC Atletismo 2000 aúna en un solo juego todas –o casi todas– las disciplinas deportivas habidas y por haber, claro está, dentro del atletismo. El sistema de juego es igual al de antaño, aunque también soporta una nueva fórmula, si bien es de dudosa validez.

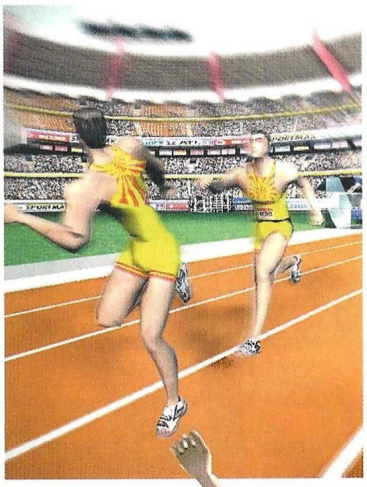
"Machacando" el teclado (o el ratón)

Como todos sabéis, en este tipo de juegos lo que más llamaba la atención era el sistema de control, que consistía simplemente en "aporrear" unos cuantos botones o dar más o menos grados a un salto. En PC Atletismo 2000, a pesar de haber incluido una nueva técnica de control, el resto es exactamente igual, es decir, nos serviremos de dos botones del teclado para hacer que nuestro atleta gane velocidad y de otro para saltar, dando la cantidad necesaria de grados en todo momento. Hasta aquí es todo igual que "antiguamente", pero en Dinamic han creído necesario aportar un nuevo sistema de control con el que controlamos a los atletas mediante el ra-

Precio: 2.995
Requerimientos: Pentium 200, 16MB de RAM, SVGA, Windows 95/98, CD-ROM 4X, ratón, tarjeta de sonido
Nº de jugadores: De 1 a 8
Editor: Dinamic
Distribuidor: Dinamic



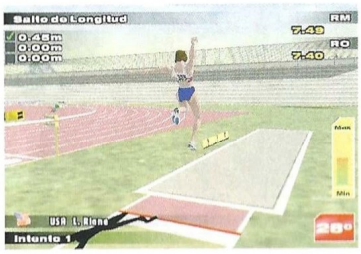


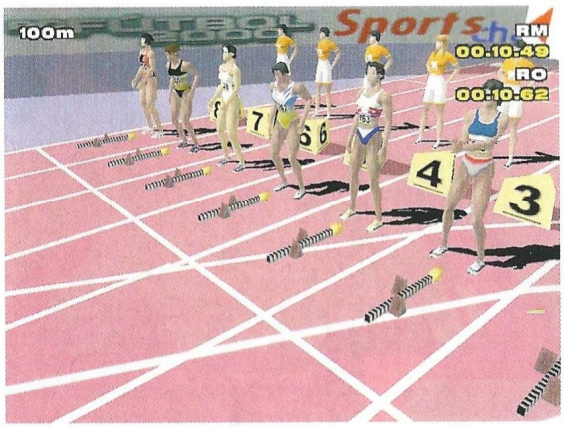


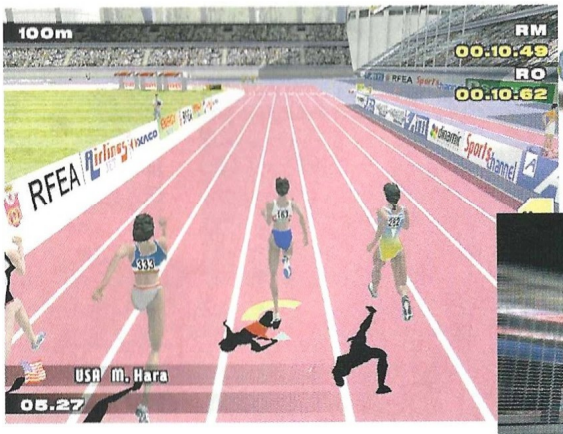
Aúna en un solo juego todas –o casi todas– las disciplinas deportivas habidas y por haber, claro está, dentro del atletismo

tón. No penséis que tendremos que "aporrear" los botones del mouse hasta la saciedad; no, nos limitaremos a hacer una pulsación cada cierto tiempo, de modo que el "espíritu" de este estilo de juegos se termina perdiendo. Con éste nuevo sistema, nuestro atleta tendrá bajo sus pies un círculo de color en el que a su vez habrá una pequeña superficie de color distinto, que será la que nos indique en que momento exacto hemos de pulsar. Si pulsamos fuera de esa zona, el atleta perderá velocidad de un modo considerable. El segundo botón del ratón sirve para dar grados a un salto o lanzamiento, pero también nos servirá para, por ejemplo, saltar las vallas en una carrera.

En cuanto al apartado gráfico, la gente de Dinamic ha hecho un trabajo sensacional, y podremos ver con todo lujo de detalles cualquiera de las pruebas. Los atletas también están muy detallados, ya sean los grupos masculinos o los femeninos, así como los robustos lanzadores/as de peso o martillo. Los estadios cuentan con muchos detalles, como más o menos público para las pruebas más disputadas o las pantallas gigantes que muestran una panorámica más cercana de los deportistas o las repeticiones.







El truco es...

Practica todas y cada una de las pruebas hasta que seas el mejor en la categoría, de lo contrario no conseguirás suficientes medallas, con lo que se accede a nuevas pruebas.

Habrá usuarios que se decanten por uno u otro control, aunque aquellos a los que les guste este tipo de juegos disfrutarán muchísimo más con el sistema de control de siempre. Éste tipo de usuarios han de saber que, nada más instalar el juego, el sistema de control por defecto es el nuevo, es decir, el del ratón. Bastará simplemente con acceder a las opciones para cambiarlo y comenzar a disfrutar. Al menos se da al usuario la posibilidad de seleccionar el método de control con el que jugar, y eso es muy de agradecer.

PC Atletismo 2000 es un gran juego, y hará recordar a muchas personas la cantidad de monedas que depositó en alguna de las más aclamadas recreativas de la historia lúdica. Todo un acierto por parte de Dinamic.

Calificación

PC Atletismo 2000

Pros: El apartado gráfico es bueno, sobre todo los atletas y estadios. Nos hace retroceder en el tiempo y recordar viejas glorias del videojuego.

Contras: El nuevo sistema de control no es todo lo bueno que debería; afortunadamente podremos seleccionar el de toda la vida.

A siete bandas

Canal+ Classic Billar

Si estás harto de jugar al billar americano y deseas embarcarte en una de las modalidades más difíciles de este deporte, el billar francés, te encantará saber que por fin ha aparecido un juego que es tan real como la vida misma, que está completamente traducido al castellano y que además te ofrece toda la información que necesitas para convertirte en un experto.

Los juegos de billar han estado casi siempre marcados por una constante: tan sólo simulaban la modalidad americana, y en muy raras ocasiones la francesa. Es por ello que el advenimiento de Classic Billar nos ha llamado tanto la atención, pues no sólo recrea con total fidelidad la realidad de este deporte, sino que lo hace rodeándose de cuantos elementos necesita el jugador para empezar a usar el taco desde un primer momento.

Entorno de juego

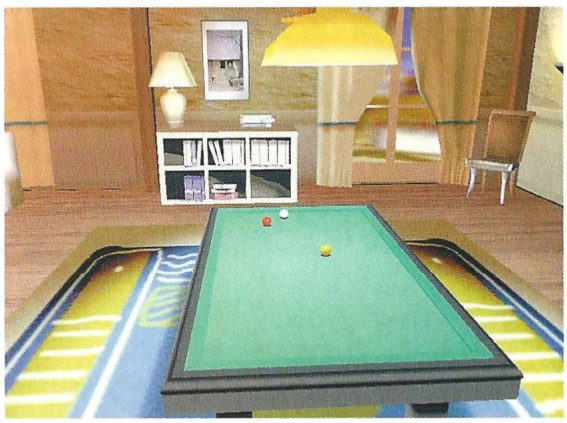
El entorno de juego es sumamente atractivo, modelado en tres dimensiones con una perfección asombrosa. Los movimientos de la bola y del taco están en consonancia con la excelente calidad de la simulación, y el manejo del taco en el momento de golpear la bola es sumamente sencillo, inmediato y agradable; con el ratón puedes variar el ángulo y posición del taco, imprimir la fuerza necesaria e incluso controlar su elevación con respecto a la bola.

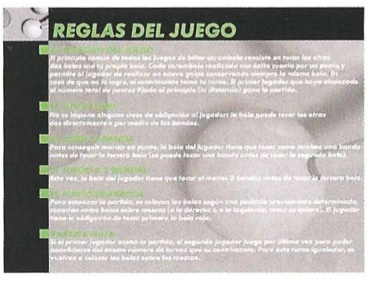
Existe un buen número de cámaras que te permitirán observar el juego desde muchos ángulos distintos, y las resoluciones gráficas que es posible establecer llegan hasta los 1.152x864 pixels con 32 bits de profundidad de color. Es posible escoger el tipo de entorno de juego, el diseño de la mesa, el aspecto de las bolas, el tipo del taco y hasta el color del tapete, aunque para acceder a algunas de estas opciones necesitarás desbloquearlas subiendo de nivel. Como ves, la compañía desarrolladora no ha descuidado el apartado gráfico del juego, que como sin duda ya sabes, es de gran relevancia en los días que corren.

Entrenamiento

Classic Billar no es un juego fácil, como no lo es el billar francés real, pero los diseñadores de este desarrollo han incluido una socorrida opción que te ayudará a dar tus primeros pasos en este estupendo deporte. Una de las opciones del programa te permitirá entrenarte en todas y cada una de las facetas de este tipo de juego, desde las más básicas a las más avanzadas. Estructuradas en función del nivel del jugador, estas lecciones se impartirán de una forma tremendamente didáctica, con explicaciones, una simulación e incluso golpes reales realizados por un profesional.

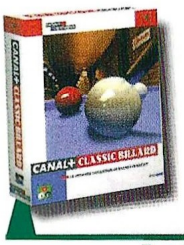
Además, las lecciones se imparten según dos criterios bien diferenciados: el entrenamiento clásico y el artístico. Mientras que el primero fundamenta las bases del billar, el segundo te permitirá aprender a realizar todo tipo de figuras, a cuál más espectacular.



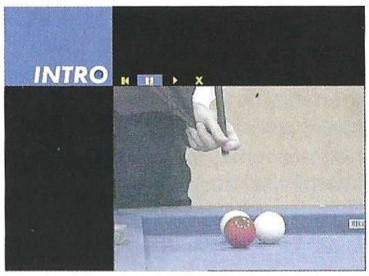


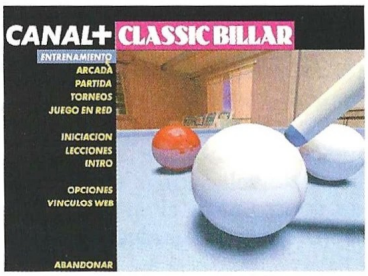
Modalidades de juego

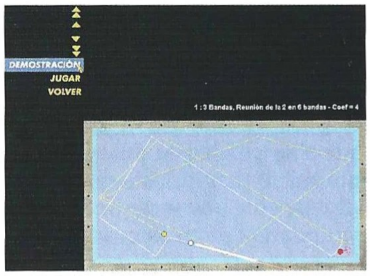
Si eres un jugador que sabe cómo golpear la bola, puedes pasar por la sala de entrenamiento para conocer unos cuantos trucos que sin duda no sabrás, pero lo



Precio: 5.990
Requerimientos: Pentium 166 con tarjeta 3D, 16Mb de RAM, CD-ROM 4x, Windows 95/98, ratón, tarjeta de sonido
Nº de jugadores: 1
Editor: Canal+ Multimedia
Distribuidor: Infogrames



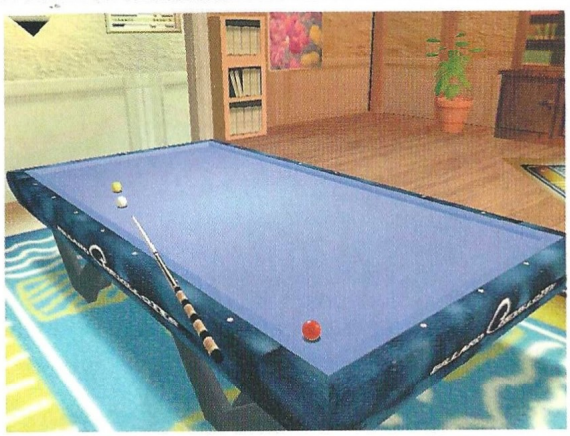


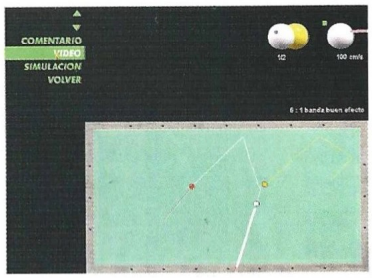


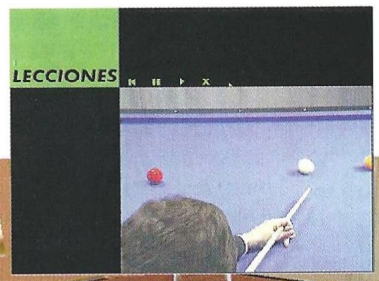
Los creadores del jueho han incluido una socorrida opción que te ayudará a dar tus primeros pasos en este estupendo deporte

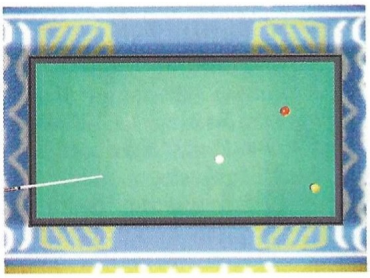
que sin duda querrás es coger el taco y comenzar a hacer carambolas. Si este es tu caso, te gustará saber que existen varios modos de juego muy entretenidos.

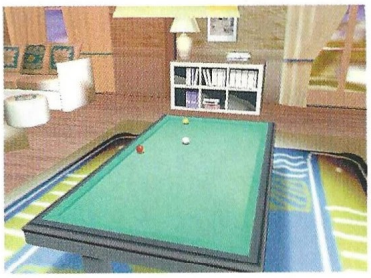
El primero, y al que más jugarás, es el modo arcade. Pero, a medida que vayas aprendiendo a jugar y avances en tu nivel de destreza, dispondrás de otras opciones de juego más jugosas, como Partida y Torneo. Este último te permitirá competir en tres modalidades de juego distintas para que nunca te aburras: modo libre, a una banda o a tres bandas. Sin duda es esta última opción la más difícil, pero también es la más divertida, la que te ofrece un auténtico reto que no podrás rechazar.

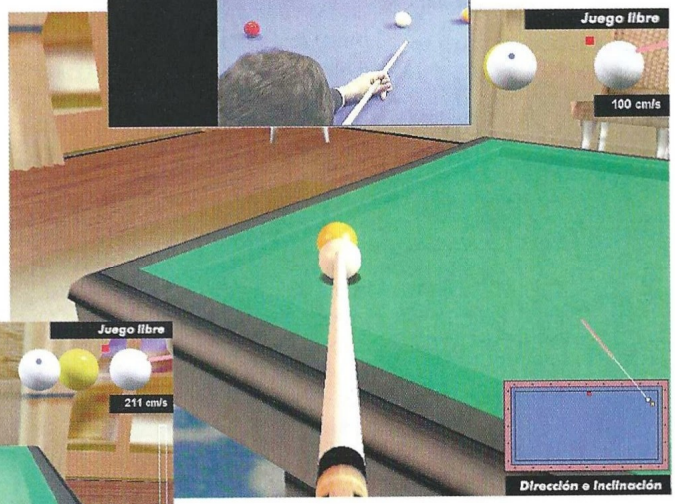


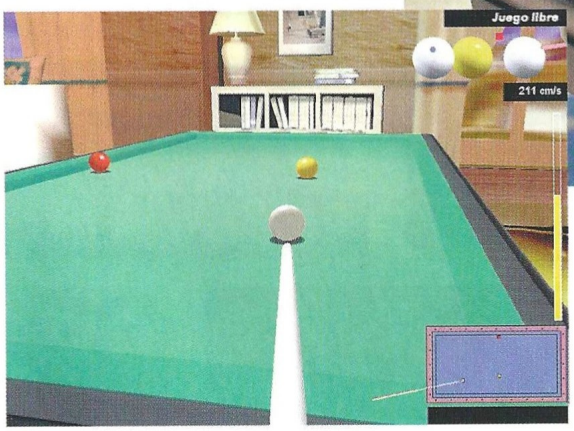












El truco es...

Nadie nace sabiendo. Aplica esta máxima al billar y comprenderás por qué la compañía desarrolladora ha incluido un excelente apartado de entrenamiento, en el que se explica de pe a pa todos los entresijos del billar francés. No olvides visitar la mesa de entrenamiento antes de participar en un torneo si sientes que no serás capaz de afrontar el reto.

En definitiva...

Classic Billar es un juego que nadie debe perderse, en especial todos los aficionados a este apasionante deporte. Bien es cierto que no es precisamente un juego fácil y que en principio empezarás dando palos de ciego (nunca mejor dicho), pero su más que oportuna opción de aprendizaje te permitirá entrar rápidamente en el juego, e incluso aprender a jugar en una mesa de verdad. Es, en definitiva, un gran desarrollo.

Calificación

Canal+ Classic Billar

Pros: La simulación del deporte es extremadamente realista. El juego está traducido íntegramente al castellano.

Contras: El juego tiene muy pocas pegas que podamos mencionar, y ninguna de especial relevancia.

El simulador civil del siglo XXI

Flight Simulator 2000

Desde 1.982 Flight Simulator ha volado en el cielo virtual de nuestros ordenadores. Desde sus tímidos comienzos en los que simplemente era un conjunto de gráficos vectoriales muy pobres, ha ido evolucionando hasta llegar a lo que es hoy, posiblemente el mejor simulador civil del mundo. Y para celebrar el nuevo milenio que mejor que incluir dos nuevos aviones: el Boeing 777-300 y el, ya veterano pero insustituible, Concorde.

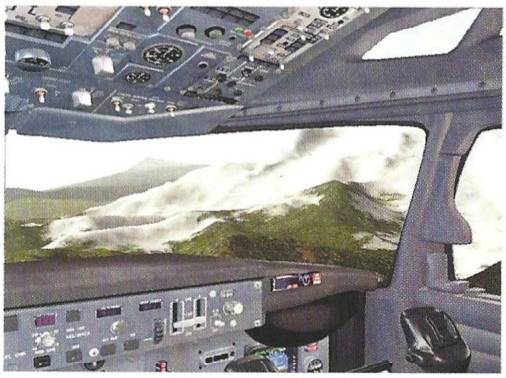
El 2000. Para unos, una cifra fatídica, para otros, mágica. Sea cual sea tu opinión, el 2000 marca un antes y un después en la trayectoria del Flight Simulator... de aquí a la eternidad. Microsoft ha hecho un excelente trabajo, ha entrado en el año 2000 con buen pie, por lo menos en lo referente a juegos.

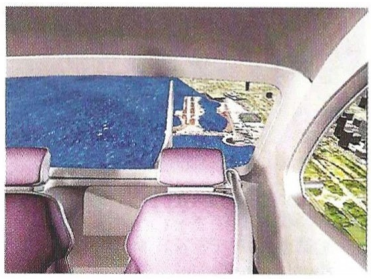
2000 con un cero más, o sea 20.000, serán los aeropuertos disponibles a los que podremos acceder. Se han incluido unos 17.000 más de los disponibles en las versiones anteriores. También se han incluido varias ciudades importantes, como Londres, Los Angeles, Nueva York, París, Chicago y San Francisco. Ahora más que nunca podremos volar a cualquier rincón del planeta desde nuestra casa.

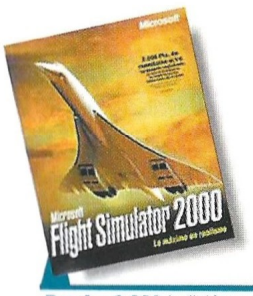
Además, se han completado con información referente a navegación, informes meteorológicos, etc. Todo ello sacado de la base de datos de la compañía Jeppesen. También disponemos de un nuevo sistema de condiciones meteorológicas con el que, gracias a Internet, podremos bajarnos informes reales del tiempo que está haciendo en cualquier parte del mundo o simplemente del aeropuerto donde nos encontramos, haciendo que Flight Simulator genere, en tiempo real, las condiciones climáticas que se están produciendo en la parte del globo elegida.

El interfaz del generador meteorológico ha sido mejorado, siendo más fácil e intuitivo el elegir el tiempo que va a hacer, pudiendo poner la velocidad y dirección del viento, las precipitaciones, la altitud de las nubes y un sinfín de detalles. Todo esto influirá en mayor o menor medida en el comportamiento del avión, sufriendo las turbulencias producidas por las tormentas o por la fuerza del viento.

Además de incrementar el número de aeropuertos, también se han incrementado el número de aviones de los que podremos disfrutar. La estrella es, sin duda, el Concorde, un avión único en su especie, que hará las delicias de los seguidores del Flight Simulator. La otra adquisición para el hangar es el Boeing 777-300. Cada uno, por supuesto, recreado fielmente hasta el más mínimo detalle, tanto exterior como







Precio: 9.990 (edición normal) 12.990 (edición profesional)
Requerimientos: Pentium 166 o superior, 32 MB RAM, CD-ROM 4x, 415MB de disco duro libres, Windows 95/98, SuperVGA
Nº de jugadores: 1o varios
Editor: Microsoft
Distribuidor: Microsoft

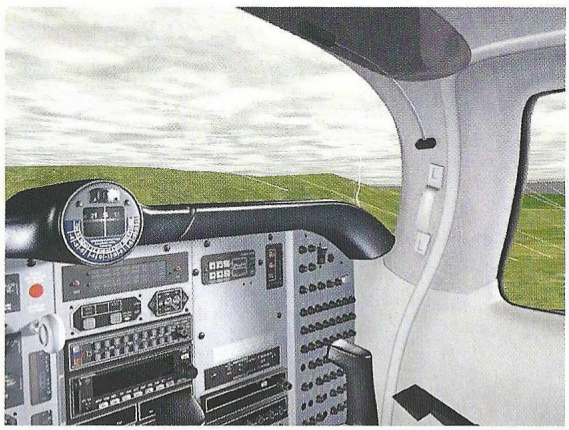
Sin duda la gran estrella será el Concorde, ¿quién no ha querido sobrepasar la barrera del sonido con él?

interiormente. Los paneles de control son fieles a los reales, aunque con algunas carencias debido al espacio.

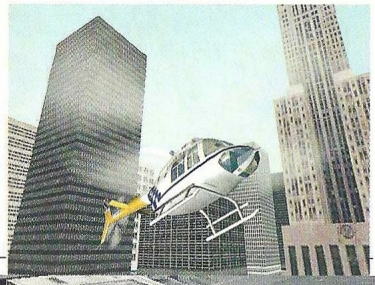
Y, al igual que el resto de los aviones del Flight Simulator, su comportamiento en vuelo también es fiel al original, notándose las variaciones de uno a otro. Sin duda la gran estrella será el Concorde, ¿quién no ha querido sobrepasar la barrera del sonido con él? Podremos conseguirlo, pero nos costará algún esfuerzo. El Concorde no es un avión normal, entre otras cosas deberemos controlar el peso del combustible, moviéndolo de un depósito a otro para mantener el centro de gravedad del avión en su sitio. Aunque no hay que asustarse, lo podrá hacer el simulador automáticamente. Para todo aquel que siempre deseó saber lo que es pilotar el Concorde con el Flight Simulator 2000, ahora lo sabrá, para bien o para mal.

Además de las novedades más visibles, hay otras muchas que aunque no sean tan importantes, hacen que Flight Simulator sea más real. Una carencia importante que sufría hasta ahora y que había sido tenido en cuanta en otros simuladores, es lo referente a los motores. Antes únicamente nos bastaba con empujar la palanca de gases hacia adelante, no teniendo que hacer nada más para conseguir arrancar el motor. Esto ha cambiado. Ahora deberemos controlar varios parámetros para poder arrancar el motor: abrir el paso de combustible, encender los magnetos, comprobar la riqueza de la mezcla, etc.

Otros aspecto que se ha mejorado ha sido la apariencia gráfica, si esto era posible. El nivel de detalle es muy superior a las anteriores versiones; por poner un ejemplo, las texturas cambian dependiendo de la estación del año en la que estemos, haciendo que el entorno sea más dinámico que nunca. A los aviones se les ha renovado el vestuario, dándoles nuevas texturas. Y para darle más realismo, se han utilizado



Las texturas cambian dependiendo de la estación del año en la que estemos



datos de elevación auténticos para que cada desnivel del terreno tenga la misma altura que el real.

El exterior del simulador también ha recibido atenciones. El manual es más completo que antes. A lo largo de buena parte del manual un instructor real nos irá enseñando todos y cada uno de los aspectos del vuelo, con explicaciones del porque de cada cosa; además dispondremos de lecciones de vuelo, consejos... Y por si esto fuera poco, en el simulador disponemos de videos de diversas maniobras, todo ello para enseñarnos y hacernos comprender cada aspecto del comportamiento del avión.

Distinciones

Por último comentar que existen dos versiones del simulador: la normal y una profesional. Esta, además de incluir todo lo de la versión normal, incluye otros dos aviones extras, el Mooney Bravo y el Beechcraft King Air 350, seis ciudades (Boston, Seattle, Washington D.C., Berlín, Tokio y Roma), paneles de entrenamiento IFR, un editor de dinámica de vuelo, otro de paneles de instrumentos, un manual ampliado y lecciones de vuelo de Cessna.

Es una pena la aparición de dos versiones, ya que los incondicionales pilotos del Flight Simulator quedarán divididos por el aspecto monetario y no por su nivel de vuelo. Todo aquel que haya estado siguiendo el Flight Simulator desde hace ya tiempo se podría considerar un piloto experto. Si Microsoft lo que ha querido es separar a los usuarios entre expertos y los que no lo son, lo que ha conseguido o conseguirá es separarlos por su poder adquisitivo.

El truco es...

Ahora tienes la posibilidad de volar el Concorde: no es un avión normal. Es el único avión civil capaz de sobrepasar la velocidad del sonido. La velocidad de crucero es de 2.157 km/h (Mach 2) y la velocidad máxima es Mach 2,04. Si quieres conseguir volar a semejante velocidad y hacerlo bien es, más que necesario, obligatorio informarte a fondo de cada uno de los aspectos técnicos del avión, tanto en el manual como en la ayuda del propio juego.

Calificación

Flight Simulator 2000

Pros: La inclusión de dos nuevos aviones aumenta el abanico de situaciones en las que podremos disfrutar del simulador; alcanzar la velocidad del sonido es la más tentadora. El nuevo sistema meteorológico hace que el vuelo sea más real que nunca. Los gráficos hacen que volemos sólo por disfrutarlos.

Contras: A más detalle, más potencia. Aunque los requerimientos básicos no sean demasiado altos, los necesarios para sacarle todo su juego estarán fuera del alcance de más de uno. La existencia de dos versiones, la normal y la profesional, ésta última con un precio considerablemente más alto que la normal.

CONCURSO

COMPUTER GAMING WORLD

RALLY CHAMPIONSHIP

ACTUALIZE

CREATIVE

WWW.CREATIVE.COM

Friendware

Uno de los más aclamados juegos de conducción de todos los tiempos ya está entre nosotros. Se trata de Rally Championship, el hasta ahora más realista y espectacular juego de rallies. En él podremos participar en uno de los deportes más fascinantes del mundo, controlando algunas de las máquinas más potentes. La sensación de realismo es impactante, pudiendo seleccionar entre una gran cantidad de vehículos y circuitos.

Pues bien, ahora Creative y Friendware quieren premiar a los lectores de CGW con unos sustanciosos regalos. Estos consisten en un primer premio compuesto por 1 SOUND BLASTER LIVE + 1 GAME PAD y 5 lotes compuestos por 1 PÓSTER Y 1 CAMISETA.

Si queréis participar, sólo tenéis que mandar el cupón adjunto debidamente cumplimentado. De entre todas las respuestas correctas saldrán los afortunados ganadores.

¿QUÉ RALLY ESTÁ REPRESENTADO EN ESTE JUEGO?

Bases

1.- Podrán participar en el sorteo todos aquellos lectores de CGW que envíen el cupón original (NO se admiten fotocopias), dentro de un sobre, a la siguiente dirección:

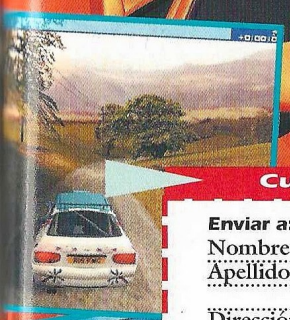
COMPUTER GAMING WORLD
AMÉRICA IBÉRICA, S.A.
C/ Miguel Yuste 26.
28037 Madrid
(Indicar en el sobre: "Concurso Rally Championship")

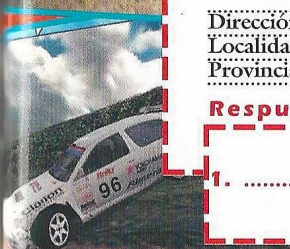
2.- De entre todos los cupones que se reciban con la respuesta correcta a la pregunta que formulamos se procederá a escoger en primer lugar uno, que conseguirá el primer premio, compuesto por una Sound Blaster Live y un Game Pad. A continuación se escogerán otros cinco cupones, que conseguirán uno de los lotes compuestos por un póster y una camiseta. Los premios no serán canjeables, bajo ningún concepto, por dinero o cualquier otro material.

3.- Sólo entrarán en el sorteo aquellas cartas recibidas antes del 18 de Febrero del 2000, tomando como referencia la fecha del matasellos, que deberá ser como máximo del 16 de Febrero del 2000.

4.- El sorteo se llevará a cabo el 18 de Febrero del 2000, publicándose el resultado en el número 52, correspondiente a Marzo de la revista CGW.

5.- La participación en este concurso implica la aceptación sin condiciones de todas sus bases. Cualquier incidencia que se produzca, no especificada en estas bases, será resuelta por los organizadores del concurso.





Cupón de participación

Enviar a: Computer Gaming World. Redacción. C/ Miguel Yuste ,26. 28037 Madrid

Nombre .....

Apellidos .....

Edad .....

Dirección .....

Localidad ..... C.P. .....

Provincia ..... Teléfono ( ) .....

Respuesta:

1. .....

A vista de pájaro

Hangsim

Si realmente queremos sentirnos como pájaros, no sólo por la libertad de aprender a volar, sino por poder escuchar el sonido del viento, sin pesados motores o ruidos artificiales, y volar en ultraligero, ala delta o parapente, tenemos ahora la posibilidad de experimentar una de las sensaciones más gratificantes que existen, y sin riesgos.

Por si estabamos cansados de los simuladores de aviones, tanto de combate, como de línea comercial o deportivos, ahora podemos introducirnos en otro tipo de navegación aérea: el vuelo sin motor. En este simulador lo más importante no es la exactitud de vuelo, la guía a través de una sofisticada instrumentación o la rapidez y eficacia de cómo llegar de una ciudad a otra. Se trata de algo muy superior: disfrutar. Aunque parezca simple, todos los buenos aficionados al vuelo sin motor, o al ala delta, disfrutan de la compañía de su soledad en un entorno natural impactante, lo mismo que a su medida, y dentro de sus posibilidades, nos ofrece Hangsim.

Modalidades de vuelo

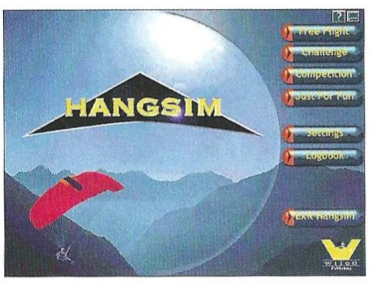
Podremos elegir entre utilizar varios tipos de paracaídas y parapentes, veleros, ala delta o ultraligeros, siendo éstos últimos los únicos que estarán provistos de motor. De todas las formas, el motor sólo se utilizará cuando queramos ascender, ahorrándonos un poco el trabajo de buscar termoclimas (corrientes de aire caliente que suben y que al situarnos cerca nos ayudan a volver a ganar altura). Cada uno de ellos están excelentemente simulados y se comportan bastante realmente. A la hora de volar, habremos de tener mucho cuidado con el viento; es tanto nuestro amigo, como nuestro enemigo, pues lo mismo puede valer para impulsarnos, como para alejarnos del punto de aterrizaje.

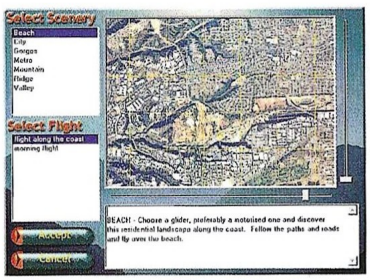
Un programa fiel a la realidad

Hay que señalar que el programa se ajusta mucho a los verdaderos parámetros del vuelo sin motor, y la filosofía de este se basa mucho en jugar precisamente con elementos naturales como el viento, las termoclimas, las brisas y demás. Tendremos también que manejar con precisión la brújula, el anemómetro y otros sofisticados instrumentos que nos ayudarán a saber donde estamos situados en cada momento, la velocidad del aire, la posibilidad que tenemos de entrar en barrena o perder el control, o calcular sencillamente la mejor forma de aterrizar.

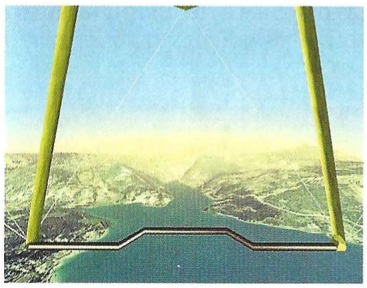
En cuanto a las posibilidades de juego, podemos elegir volar libremente, para lo cual seleccionaremos uno de los equipos disponibles y uno de los bellísimos escenarios naturales de los que está dotado el juego. O por otra parte, elegiremos al-

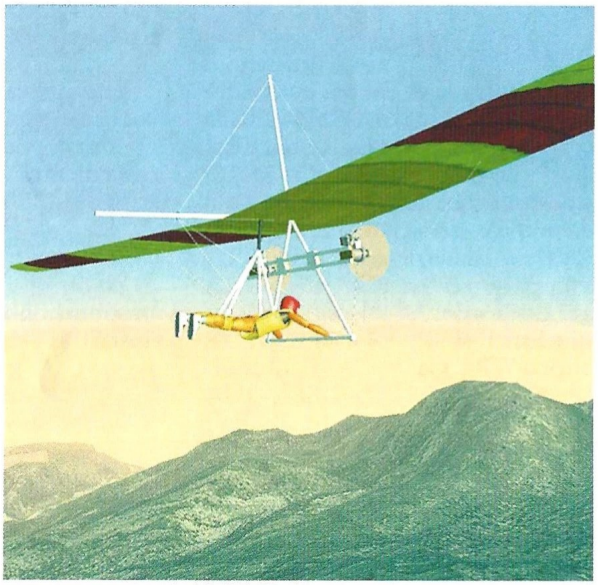
Precio: 7.995
Requerimientos: Pentium 166, 16Mb de RAM, 100Mb de disco duro libres, Windows 95/98, tarjeta aceleradora 3D con 4Mb, ratón, tarjeta de sonido, CD-ROM 4x
Nº de jugadores: 1
Editor: Wilco Publishing
Distribuidor: Ubi Soft





Podremos elegir entre utilizar varios tipos de paracaídas y parapentes, veleros, ala delta o ultraligeros





El truco es...

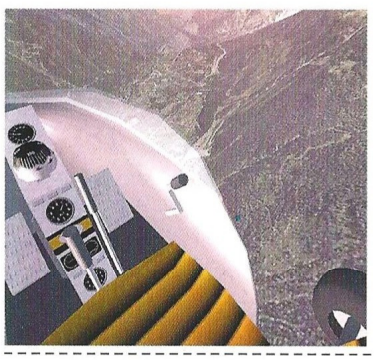
Utiliza las termoclimas, las verás en formas de torbellinos que giran en varios sentidos. Si te sitúas encima de ellas, y giras sobre tu eje, podrás ganar altura rápidamente, algo esencial para no caer a tierra demasiado pronto. No intentes hacer acrobacia en las carreras, limítate a llegar lo antes posible. Cuidado con los cambios de viento.

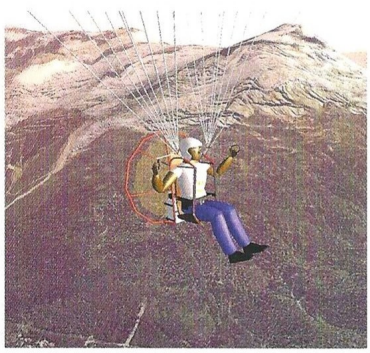
go más competitivo y probaremos competir contra otros en distintas modalidades: aterrizaje, contrarreloj, orientación, descensos, etc...

Opciones gráficas.

Una de las cosas que más impresionan de Hangsim es su excepcional belleza gráfica. Los atardeceres y puestas de sol, son sencillamente increíbles y además están apoyados en todo momento por una banda sonora realmente buena, con un estilo New Age que ayuda a disfrutar del paisaje y a relajar los nervios.

Hangsim es una buena opción para todos aquellos que se preguntan cómo será experimentar las evoluciones dentro de un ala delta, pero su vértigo no les permite hacerlo. De esta forma no sólo podrán saborear –de una forma un tanto descafeinada, eso si– la posibilidad de volar sólo con el viento a tus espaldas, sin correr más riesgo que el de llegar tarde a una cita, por quedarnos demasiado tiempo disfrutando de la inusitada belleza y paz, a vista de pajaro, de la atmósfera que recrea este Hangsim de Wilco Publishing.





Calificación

Hangsim

Pros: Un gran simulador que consigue eliminar parte del estrés y conseguir que realmente nos podamos sentir relajados. Sus gráficos, con sus excepcionales paisajes, consiguen recrear una atmósfera inigualable de paz y tranquilidad. Buenos modos de competición. Banda sonora New Age bastante acorde con el programa.

Contras: Es recomendable que tengamos una tarjeta 3dfx bastante potente. Si queremos sacar todo el partido a sus excelentes paisajes, deberemos de elevar la resolución como mínimo a 1024x768, por lo que necesitaremos potencia por todos los lados.

Especial Top Secret

El efecto 2000

Como todos los meses, aquí os ofrecemos una considerable lista de trucos para algunos de los juegos de mayor actualidad. ¿Tendrá algo que ver con el efecto 2000 los prodigios que acontecerán en todos estos programas?

RALLY CHAMPIONSHIP

Uno de los mejores juegos de coches que podemos encontrar para PC es este Rally Championship. Y como no podía ser de otra forma, tiene algunos "secretillos" escondidos.

Para acceder a ellos, debes introducir tu nombre como cuarto jugador utilizando alguno de los siguientes códigos. Si lo has hecho bien oirás un sonido.

-**world class:** Campeonato A8 seleccionable
-**turbo challenge:** Coches del A8 seleccionables en carrera simple y time trial
-**max power:** Citröen WRC Ca

THE WHEEL OF TIME

Aquí tenemos un juego de acción en primera persona que, además de ser muy bueno, es realmente duro. A decir verdad nos costará una barbaridad terminar algunas de las fases en las que jugaremos; enemigos casi invencibles, amplios mapeados que harán que nos perdamos, etc. Pero como casi todos –si no todos– los juegos, hay unos trucos que permiten hacer todo más sencillo, hasta el punto de acabarlo en un santiamén. Si estás atascado úsalos.

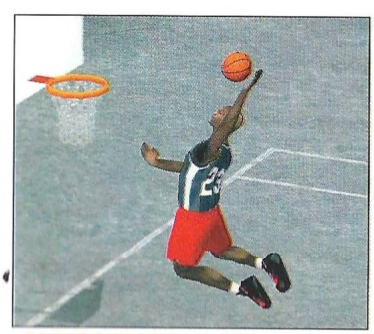
Antes de nada has de hacer aparecer la consola, que lo conseguirás pulsando el tabulador; luego solo tienes que introducir los códigos que te interesen.

-**god:** Modo Dios
-**allammo:** Todas las armas
-**ghost:** Atravesarás muros
-**fly:** Podrás volar
-**walk:** Caminas de nuevo

NBA LIVE 2000

La última entrega de este juego es bastante buena, además incluye a Michael Jordan, a pesar de que este no juegue en la actualidad. No cabe duda de que es el mejor jugador de todo el juego, y el que lo dude tendrá la posibilidad de jugar contra él. Para hacer más entretenido el juego, aquí hay un curioso truco que os invitamos a probar.

Si quieres tener a Jordan bajo tu control tienes una difícil misión por delante; debes derrotarle en un uno contra uno para que pase a engrosar la plantilla que tu elijas.



UNREAL TOURNAMENT

Haz que la consola aparezca en la pantalla e introduce el siguiente código, iamtheone.

Ahora, podrás introducir el que más te guste de los siguientes:

-**god:** Modo Dios
-**loaded:** Todas las armas
-**allammo:** Toda la munición

A partir de este momento tus adversarios lo tendrán muchísimo más difícil de lo que te puedas imaginar.

SWAT 3

Aquí tienes unos códigos para un juego difícil donde los haya. Para conseguir que funcionen tienes que pulsar SHIFT+ñ para hacer que la consola aparezca. Ahora solo tienes que introducir los códigos que te facilitamos.

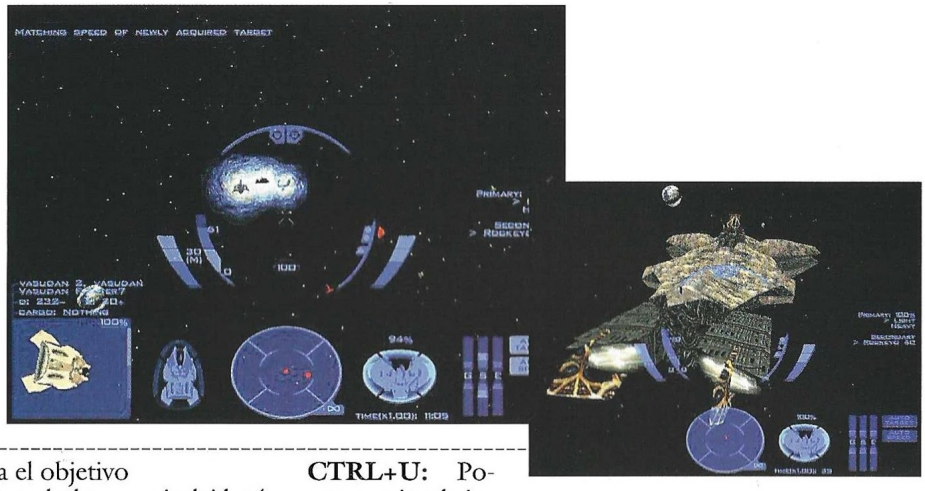
-**iamleet:** Completa todos los objetivos y supera la misión
-**swatlord:** Modo Dios para todo el equipo
-**biggerpockets:** Munición ilimitada
-**casual:** El equipo pierde los pantalones y las camisetas
-**doubleshot:** El arma dispara más rápido
-**nc17:** Los cuerpos despiden más sangre cuando son alcanzados
-**noshades:** Misiones nocturnas son diurnas

Por último, si abres la carpeta en la que has instalado el juego y empleas el archivo **"swat.cfg"** en un editor de textos como el NOTEPAD, entrarás en el texto del archivo. Una vez allí podrás cambiar la línea **"shootgoodguys=1"** por **"shootgoodguys=0"**. Tus balas no dañarán a los componentes de tu equipo.

FREESPACE 2

Mientras estás jugando escribe www.freespace2.com (todo seguido). Aparecerá un mensaje que te dirá que los trucos han sido activados. Luego introduce las siguientes combinaciones mientras mantienes presionada la tecla \:

K: Destruir objetivo
Alt K: Te dañas un 10%
I: Invencible



Shift I: Invencibilidad para el objetivo
Shift W: Munición infinita para todas las naves, incluido tú
W: Munición infinita sólo para tu nave
9: Adelantas a las armas secundarias
0: Adelantas a las armas primarias
Shift 0: Vuelves a las armas secundarias

SEVEN KINGDOMS

Para activar los trucos en este gran juego de estrategia primero debes teclear la siguiente combinación: Manteniendo pulsada la tecla SHIFT pulsa1 dos veces, 3 dos veces, 5 dos veces, 7 dos veces. Ahora que está activado introduce cualquier combinación de las siguientes:
CTRL+M: Ver mapa
CTRL+T: Conocer toda la tecnología
CTRL+U: Poner o quitar la inmortalidad al rey
CTRL+U: Poner o quitar la inmortalidad al rey
CTRL+A: Poner mensajes
CTRL+D: Poner toda la información
CTRL+Ç: 1000 de comida
CTRL+C: 1000 de fortuna
CTRL+Z: Construir rápido
CTRL+; : +10 de población en la ciudad elegida
CTRL++: Todo el poder
ALT+CTRL+E: -10 de reputación
ALT+CTRL+R: +10 de reputación
ALT+CTRL+K: -20 de daños en el edificio seleccionado
ALT+CTRL+J: +20 de daños en el edificio seleccionado
ALT+CTRL+X: -1000 de tesoro
ALT+CTRL+C: -1000 de comida

COMPUTER GAMING WORLD

Lista de ganadores de concursos

LOS GANADORES DE LOS 9 JUEGOS "WILLIAM SHATNER'S TEKMAN" CORRESPONDIENTES AL CONCURSO PUBLICADO EN EL Nº48 DE CGW SON:

JOSE GOMEZ BAREZ ..... MADRID
PEDRO CARLOS GIL CARDABA ..... VALLADOLID
JOSE LUIS LEONES SANCHEZ ..... CADIZ
REBECA ROMERO FRANCO ..... BARCELONA
FERNANDO COUTO CERNANDAS ..... MADRID
JUAN CARLOS ROCA GIL ..... TARRAGONA
HECTOR PASTOR ANDRES ..... GRANADA
CARLOS ISERTE MOIX ..... MOLLET DEL VALLES (BARCELONA)
PEDRO ROPERO MOLERO ..... MOSTOLES (MADRID)

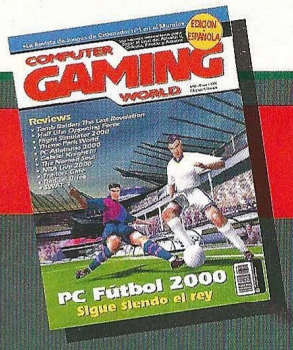
LOS GANADORES DE LOS 15 JUEGOS DRAKAN CORRESPONDIENTES AL CONCURSO PUBLICADO EN EL Nº48 DE CGW SON LOS SIGUIENTES:

DAVID NOTARIO ROSINGANA ..... CORDOBA
MIGUEL ANGEL RIBES SATRE ..... CASTELLON
ABEL ORON VICENTE ..... PAMPLONA (NAVARRA)
SERGIO PRIETO PEREZ ..... ERANDIO (VIZCAYA)
JUAN CARLOS GILA SANCHEZ ..... MADRID
PATRICO CADENAS GONZALEZ ..... LEON
GERMAN HURTADO MARTIN ..... MADRID
JOSE MARIA JIMENEZ SALCEDO ..... ALBOLOTE (GRANADA)
LEIF FERREIRA PONCE ..... RIVARROJA (VALENCIA)
LUISA MARTINEZ FERNANDEZ ..... ALCALA DE HENARES (MADRID)
PEDRO PABLO ROMERO CARPINTERO ..... MADRID
JUAN GARCIA LEON ..... MADRID
JAVIER LUIS MAORAD PASTOR ..... TERUEL
ANTONIO FUSTE HENARES ..... FIGUERES (GERONA)
MIGUEL VIALAS ANDRES ..... MADRID

LISTA DE GANADORES DE CONCURSOS

LOS GANADORES DE LOS 50 JUEGOS TIE BREAK 2 DEL CONCURSO PUBLICADO EN EL Nº 48 DE CGW SON:

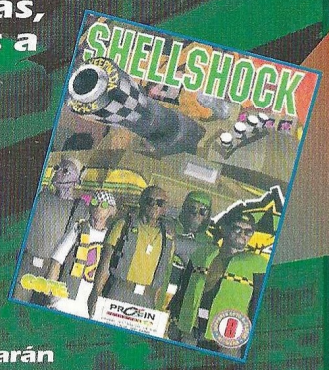
JOSE FERNANDO BENITO PADILLA ..... UBEDA (JAEN)
CARLOS VARELA MARTIN ..... ALMERIA
DAVID CALVO MARTIN ..... SALAMANCA
ROSA CORPAS DIOSDADO ..... MALAGA
ISRAEL BALONGO ORTIZ ..... HUELVA
IVAN HERNANDEZ MARTIN ..... BEJAR (SALAMANCA)
ANDREA PEREZ CASTILLO ..... VIGO (PONTEVEDRA)
ANGEL MENDEZ PIÑON ..... OVIEDO (ASTURIAS)
HUGO GARCIA ZORRILA ..... MEDINA DE POMAR (BURGOS)
JOSE RUBEN ALFONSO GARCIA ..... PONFERRADA (LEON)
ALEJANDRO PEREZ LLOBET ..... VALENCIA
FIDEL VILLAFAFILA APARICIO ..... AVILES (ASTURIAS)
RICARDO NISTAL VIDAL ..... OVIEDO (ASTURIAS)
MAITE GONZALEZ DE DIEGO ..... MADRID
SANTI GONZALEZ CHAPESTRO ..... TARRAGONA
JAVIER SALES DEL ALAMO ..... BARCELONA
IVAN LORENZO FERNANDEZ ..... VIGO (PONTEVEDRA)
TOÑI RODRIGUEZ PAJARES ..... ALCORCON (MADRID)
ISMAEL MARTINEZ RUBIO ..... TOTANA (MURCIA)
ALFONSO CARLOS MARTINEZ SANZ ..... MEDINA DE POMAR (BURGOS)
JONATHAN CABADA JUEZ ..... CUNIT (TARRAGONA)
MIGUEL MORAL HERRERO ..... GETAFE (MADRID)
FERNANDO RAUL MARTIN RUANO ..... MADRID
ANTONIO OCON GONZALEZ ..... VILLAVA (NAVARRA)
AMADOR GOMEZ MARTINEZ ..... LOGROÑO (LA RIOJA)
ANA MARBAN SOTO ..... SEVILLA
MIRIAM CARROCERA MARTINEZ ..... ALCALA DE HENARES (MADRID)
JOSE MIGUEL RODRIGUEZ LILLO ..... SAN VICENTE (ALICANTE)
DAVID GONZALEZ REÑONES ..... MADRID
SONIA TUDURI RIUDAVETS ..... HOSPITALET (BARCELONA)
MARIO MUÑIZ MENENDEZ ..... MIERES (ASTURIAS)
JUAN PONS MAS ..... BERGA (BARCELONA)
ISIDRE PRIOR RIZO ..... BARCELONA
JUAN JOSE GALLARDO CAÑAVERAS ..... MADRID
JOSE Mª LOPEZ GARCIA ..... MADRID
ITZIAR VALLEJO LEKANDA ..... SANTURTZI (BIZKAIA)
JUAN CARLOS ALVAREZ PASTOR ..... VILADECAVALLS (BARCELONA)
RAFAEL CORDOBA RIVERA ..... BADAJOZ
ANTONIO CHICANO NAVARRO ..... CABEZO DE TOORES (MURCIA)
JULIAN LASO SANCHEZ ..... SANTANDER (CANTABRIA)
JOSE ANTONIO GUTIERREZ ESTEBAN ..... CARTAGENA (MURCIA)
PEDRO CABELLO GARCIA ..... PUENTE GENIL (CORDOBA)
HECTOR ROYO HERRERO ..... CASTELLON
JAVIER GIZ NONG ..... ORTIGUEIRA (LA CORUÑA)
JAVI DIAZ LOPEZ ..... SAN SEBASTIAN (GUIPUZCOA)
RAMON ARCA ESTEBAN ..... LORCA (MURCIA)
JUAN CARLOS ROCA GIL ..... TARRAGONA
MARIO ADROVER PARDO ..... ALFAVIR (VALENCIA)
JOSE CABRE CANALEJAS ..... BARCELONA
LUIS MIGUEL HERNADEZ MORENO ..... MADRID



COMPUTER GAMING WORLD

Vota para elegir los mejores juegos de cada mes

Nuestro TOP 50 necesita tu opinión. Queremos que nos hagas saber qué juegos de actualidad te gustan más, y por esta importante información que nos vas a proporcionar, entrarás en el sorteo de 9 JUEGOS "SHELLSHOCK"



Rellena el cupón adjunto con tus datos y ordenando los juegos de mayor a menor importancia, de forma que el número 1 sea tu preferido. Si, por ejemplo, sólo crees que hay 20 juegos dignos de mención, rellena los 20 primeros lugares. Cuando hayas terminado, corta esta página (o haz una fotocopia) y envíanosla por correo dentro de un sobre, indicando en el mismo la referencia "VOTO TOP 50" a la siguiente dirección:

Computer Gaming World - Redacción:
C/ Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid

Por favor, no envíes más de un voto por mes y número, ya que los datos quedarán registrados en nuestro ordenador y sólo una de tus votaciones será válida.

COMPUTER GAMING WORLD

Mi TOP 50...

1	17	34
2	18	35
3	19	36
4	20	37
5	21	38
6	22	39
7	23	40
8	24	41
9	25	42
10	26	43
11	27	44
12	28	45
13	29	46
14	30	47
15	31	48
16	32	49
	33	50

Enviar a: **Computer Gaming World, Redacción. C/ Miguel Yuste ,26 28037 Madrid**

Nombre
Apellidos Edad
Dirección
Localidad C.P.
Provincia Teléfono ( )

CD's.....50

CD 1 El juego

MICROTRACK

Este mes Computer Gaming World te regala MicroTrack, un divertido juego de carreras en el que controlamos unos coches eléctricos en pista. Con una gran cantidad de coches para seleccionar competiremos por la victoria en distintas partes del mundo. Podremos efectuar cambios mecánicos para mejorar el rendimiento de cada bólido y dejar atrás a nuestros más directos competidores. MicroTrack también incorpora un editor de circuitos muy completo, de modo que será difícil que te aburras. Si siempre ansiaste un juego así, por fin lo tienes entre tus manos.

REQUISITOS MÍNIMOS: Pentium 166, 32 MB de RAM, SVGA de 4MB (soporta aceleración 3D), DirectX6.1, CD-ROM 4X, Windows 95/98.

INSTALACIÓN Y EJECUCIÓN: La instalación desde Windows 95/98 se realiza entrando en la unidad y ejecutando el archivo Setup.exe. Una vez hecho esto comenzará la instalación del juego.

CONTROLES: El juego se puede controlar mediante teclado o joystick. En las opciones podrás elegir el tipo de control que más se adapte a tus necesidades. Los controles consisten en acelerar, utilizar la propulsión y cambiar de carril para adelantar o tomar mejor una curva. Con F1 podremos cambiar la perspectiva de la cámara.

PISTAS: NO proporcionamos pistas por teléfono.

SERVICIO TÉCNICO:

MICROTRACK funciona desde Windows 95/98.

Si tienes algún problema técnico con el juego, comprueba que tu ordenador cumple los requisitos del sistema. Antes de llamarnos asegúrate de haber seguido antes los siguientes pasos:

1.- Tener el CD dentro de la unidad para jugar.

2.- Si tienes Windows 95/98 y el juego no funciona consulta el manual de tu ordenador o a tu proveedor para solucionarlo. Si se produce un error indicándote que no tienes los controladores (drivers) de ratón, CD-ROM y/o tarjeta de sonido o gráfica, intenta instalarlos nuevamente.

3.- Si el CD está sucio, límpialo con un paño seco y suave desde el centro a los bordes.

Si piensas que el CD puede estar defectuoso, llámanos antes de enviarlo por si se te hubiese escapado algo.

Si el problema persiste, antes de llamarnos ten a mano lo siguiente, y si es posible es mejor que estés sentado delante del ordenador para que podamos ayudarte mejor y más rápidamente:

-Configuración de tu ordenador: tarjeta gráfica, tarjeta de sonido, microprocesador, memoria RAM instalada y sistema operativo.

Nuestro teléfono es el 91 304 55 42, y el horario de atención de llamadas es de 16:00 a 18:00 horas de lunes a jueves y de 13:00 a 15:00 horas los viernes. Esta línea es únicamente para problemas técnicos, y no para dar pistas de juegos.

CD 2 UTILIDADES para uso de los CD's

Todas las utilidades se encuentran dentro de la carpeta UTIL del CD-ROM. En la ficha de cada una encontrarás el nombre de la subcarpeta donde se encuentran y el nombre del archivo que debes ejecutar para instalarlas. Algunas exigirán que reinicies el ordenador.

DIRECTX 7

CARPETA: DIRECTX7 **INSTALACIÓN:** DX70spa.EXE

Aquí tienes la última versión de DirectX. Aunque tengas otra anterior instalada es recomendable que instales esta, ya que es la más potente que hay en este momento. Los programas que te piden las versiones 6.0 o 6.1 funcionan perfectamente con esta. Además, muchos títulos y demos ya requieren DirectX7.

EXPLORER

CARPETA: EXPLORER **INSTALACIÓN:** MINNT30F.EXE (versiones anteriores a Windows 95) o IE4SETUP.EXE (Windows 95/98)

PANDA PLATINUM

Como ya os dijimos el mes pasado, aquí tenéis la actualización correspondiente para Panda Platinum versión 6.0. Con esta versión shareware podréis mantener vuestro equipo libre de todo tipo de virus. En el próximo número incluiremos otra actualización, y así consecutivamente mes tras mes.

NETSCAPE

CARPETA: NETSCAPE **INSTALACIÓN:** CB16E403.EXE (versiones anteriores a Windows 95) o CB32E403.EXE (Windows 95/98)

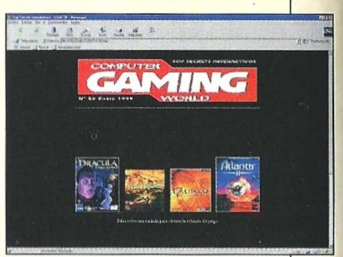
CD 2 TOP SECRETS Interactivos

GUIAS COMPLETAS PARA DRÁCULA, FAUSTO, ATLANTIS II Y AZTECAS

Para poder acceder a las soluciones, es necesario que tengas instalado un navegador de Internet en tu ordenador, ya sea en Windows 3.1, Windows 3.11 o Windows 95/98. Los más comunes son Internet Explorer de Microsoft y Netscape. Si no tienes ninguno instalado en tu ordenador, están ambos incluidos en el CD-ROM, así que puedes instalar el que quieras (pero sólo uno de ellos para no crear conflictos en tu sistema). Consulta las instrucciones pertinentes para instalarlo.

Una vez que tengas Netscape o Internet Explorer instalado en tu sistema, abre la carpeta TSI50 del CD-ROM y haz una doble pulsación sobre el icono TSI-50. Pulsa sobre las carátulas para acceder a la solución que quieras ver. De forma alternativa, puedes emplear la opción Abrir del menú Archivo en cualquiera de los dos navegadores para abrir el citado archivo, tal y como harías en otro programa de Windows.

NOTA: No es necesario tener conexión a Internet para poder ver los Top Secrets Interactivos, ya que los archivos necesarios se encuentran en el CD-ROM.

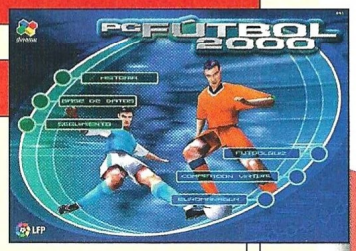


DEMOS JUGABLES

En la ficha de cada demo encontrarás, en el apartado, CARPETA el nombre de la carpeta que tienes que abrir para instalar la demo, en INSTALACIÓN el nombre del archivo que tienes que ejecutar para instalarla, y en CONTROLES el método para conocer el sistema de control una vez instalada la demo.

Requisitos mínimos: todas las demos requieren un CD-ROM 4x como mínimo, DirectX 6.0, ratón, tarjeta de sonido y Windows 95/98. Algunas necesitan, además de cierto espacio libre en disco –una media de 100 MB– para su instalación, alrededor de 100 MB libres adicionales para descomprimir archivos temporales que se borrarán una vez finalizada la instalación

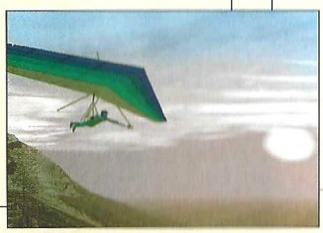
PC FÚTBOL 2000



REQUISITOS: Pentium-150, 32 Mb de RAM, SVGA compatible DirectX7
CARPETA: Demos/Pcfútbol2000
INSTALACIÓN: Setup.exe
CONTROLES: Puedes controlar con joystick o con teclas:
En defensa: S- cambio de jugador, D- robo de balón, A- entrada y W- sprint.
En ataque: S- pase corto, D- disparo/remate, A- pase largo y W- regate

HANGSIM

REQUISITOS: Pentium-166, 16 MB RAM, Aceleradora 3D 4MB, ratón
CARPETA: Demos/Hangsim
INSTALACIÓN: Setup.exe
CONTROLES: El juego se controla con el ratón y con algunas teclas que podrás ver en las opciones.

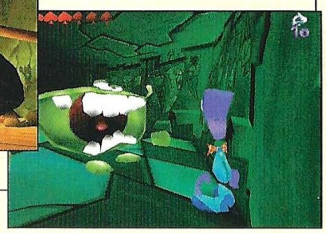


EXTREME BIKER

REQUISITOS: Pentium-266, 32 MB de RAM, Aceleradora 3D 4MB
CARPETA: Demos/ExtremeBiker/Spanish/Full
INSTALACIÓN: EB_Spdemofull.EXE
CONTROLES: Usa las teclas o el joystick para moverte

TONIC TROUBLE

REQUISITOS: Pentium-166, 32 MB de RAM, Aceleradora 3D
CARPETA: Demos/ Tonic
INSTALACIÓN: Setup.exe
CONTROLES: Utiliza los cursores o activa un joystick



LINKS LS 2000

REQUISITOS: Pentium-150, 32 MB de RAM, SVGA
CARPETA: Demos/Links
INSTALACIÓN: LinksLS2000Demo.exe
CONTROLES: Gradúa la fuerza de tiro mediante los iconos de pantalla y el ratón

GTA2

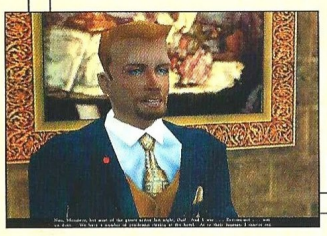
REQUISITOS: Pentium-200, 32 MB de RAM, Aceleradora 3D
CARPETA: Demos/Gta2
INSTALACIÓN: GTA2Demo.exe
CONTROLES: Elige entre el teclado y el joystick para mover al personaje

STAR TREK: HIDDEN EVIL

REQUISITOS: Pentium-200, 32 MB de RAM, SVGA
CARPETA: Demos/StarTrek
INSTALACIÓN: hiddenevil_demo.exe
CONTROLES: Utiliza el teclado para moverte en los distintos escenarios

GABRIEL KNIGHT III

REQUISITOS: Pentium-166, 32 MB de RAM, Aceleradora 3D
CARPETA: Demos/Gn3
INSTALACIÓN: Gabe3Dem.exe
CONTROLES: Utiliza el ratón para mover al personaje



CREEP NIGHT : NOTA IMPORTANTE

Por causas ajenas a nuestra voluntad y como muchos de vosotros advertisteis, en el número 47, perteneciente al mes de Octubre de 1999, debía de haber sido incluido el juego completo Ultra Pinball Creep Night, y en su lugar se publicó la primera parte de este, llamada Ultra Pinball 3D, publicada ya en el número 37 de CGW. Debido a esto os ofrecemos por fin Creep Night (está en el segundo CD) para que podáis disfrutarlo. Esperamos que sepáis disculparnos por las molestias ocasionadas.

COMPUTER GAMING WORLD

Top CGW

TOP 5 AVENTURA / ROL

1	Silver	Infogrames
2	Blade Runner	Dinamic
3	Grim Fandango	Electronic Arts
4	Sanitarium	Erbe
5	Outcast	Infogrames

TOP 5 ESTRATEGIA

1	Commandos	Proein
2	Anno 1602	Infogrames
3	Age of Empires	Microsoft
4	Starcraft	Havas
5	Civilization II	Proein

TOP 5 ACCION

1	Tomb Raider III	Proein
2	Unreal	Friendware
3	Half-Life	Havas
4	Resident Evil 2	Virgin
5	Quake II	Proein

TOP 5 DEPORTES

1	PC Fútbol 7.0	Dinamic
2	FIFA 99	Electronic Arts
3	Fútbol Int. 2000	Microsoft
4	NBA I.D. 2000	Microsoft
5	PC Fútbol 6.0	Dinamic

TOP 5 SIMULADORES

1	GP 500	Proein
2	Rally Championship	Friendware
3	TOCA 2	Proein
4	Monaco Grand Prix	Ubi Soft
5	Fly!	Proein

TOP 50

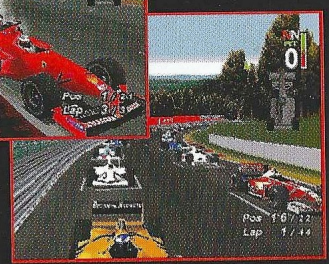
	Juego	Distribuidor	Tipo
1	Tomb Raider III	Proein	ACC.
2	Unreal	Friendware	ACC.
3	Half-Life	Havas	ACC.
4	Commandos	Proein	EST.
5	Resident Evil 2	Virgin	ACC.
6	Silver	Infogrames	AV/R.
7	Anno 1602	Infogrames	EST.
8	Age of Empires	Microsoft	EST.
9	PC Fútbol 7.0	Dinamic	DEP.
10	Blade Runner	Dinamic	AV/R.
11	Quake II	Proein	ACC.
12	Grim Fandango	Electronic Arts	AV/R.
13	Fifa 99	Electronic Arts	DEP.
14	Sanitarium	Erbe	AV/R.
15	Starcraft	Havas	EST.
16	Doom II	Friendware	ACC.
17	Civilization II	Proein	EST.
18	Warcraft II	Havas	EST.
19	SWE1: Racer	Electronic Arts	ACC.
20	Oddworld: Abe´s Exoddus	GT Interactive	ACC.
21	Kingpin	Proein	ACC.
22	Outcast	Infogrames	AV/R.
23	Civilization: CTP	Proein	EST.
24	Tomb Raider II	Proein	ACC.
25	Alien Vs. Predator	Electronic Arts	ACC.
26	Commandos: MADD	Proein	EST.
27	Shadowman	Acclaim	ACC.
28	Diablo	Havas	AV/R.
29	GP 500	Proein	SIM.
30	Broken Sword 2	Virgin	AV/R.
31	Drakan	Virgin	ACC.
32	Expediente X	Electronic Arts	AV/R.
33	Crónicas de la Luna Negra	Friendware	EST.
34	Curse of Monkey Island	Electronic Arts	AV/R.
35	Discworld Noir	Virgin	AV/R.
36	Requiem: Avenging Angel	Proein	ACC.
37	Sim City 3000	Electronic Arts	EST.
38	The Chosen: Blood II	Virgin	ACC.
39	Rayman 2	Ubi Soft	ACC.
40	Ring	Friendware	AV/R.
41	Sega Rally 2	Dinamic	ACC.
42	Atlantis	Friendware	AV/R.
43	Fútbol Internacional 2000	Microsoft	DEP.
44	Age of Empires II	Microsoft	EST.
45	Rally Championship	Friendware	SIM.
46	Unreal Tournament	GT Interactive	ACC.
47	Starshot: Space Circus	Infogrames	ACC.
48	C&C:Red Alert	Electronic Arts	EST.
49	Aztecas	Friendware	AV/R.
50	Theme Hospital	Electronic Arts	EST.

▪ AV/R= Aventura / Rol ▪ ACC= Acción ▪ DEP= Deportes
▪ SIM= Simuladores ▪ EST= Estrategia

F1 WORLD GRAND PRIX

TEMPORADA 1999

- Con la licencia oficial de FIA. Datos oficiales de la temporada 1999 incluyendo los 11 equipos y 22 pilotos.
- Coches y circuitos modelados individualmente con gran precisión.
- Modo de pantalla dividida para dos jugadores.
- Juego multijugador para 12 pilotos en red (sólo en la versión de PC).
- Modos de simulación y arcade.
- Modo escenario que permite volver a correr en tus mejores carreras e intercambiarlas con amigos.
- Más opciones para la configuración del coche.
- Infinitos ángulos de cámara, incluyendo vista desde la cabina en 3D.
- Control de director de TV sobre las repeticiones.
- Información desde helicóptero en cada uno de los 16 circuitos.
- Efectos realistas de carrera.
- Ayudas de conducción de acceso instantáneo.



TOTALMENTE EN CASTELLANO

FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP™

EIDOS INTERACTIVE

VIDEO SYSTEM

Lankhor

PC CD

PlayStation

PROEIN
www.proein.com

Av. de Burgos, 16 D.1º, 28036 Madrid - Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74 - Asistencia al cliente: 91 384 69 70

©1999 Video System/ Eidos Interactive Limited. El resto de las marcas pertenecen a sus respectivos propietarios. Un producto oficial del Campeonato Mundial FIA de Formula Uno. Licenciado por Formula One Administration Limited. "PlayStation" and "PlayStation" son marcas registradas de Sony Computer Entertainment Inc.

CHRISTIAN
CLAVIER

ROBERTO
BENIGNI

GÉRARD
DEPARDIEU

Astérix & Obélix

Basado en la película de CLAUDE ZIDI

CONTRA CÉSAR

Diálogos de GÉRARD LAUZIER

¡POR TUTATIS!

LA BARBARIE GALA LLEGA A TU PC

Distribuye: Friendware
C/ Francisco Remiro, 2, edificio A
28028 Madrid
Tel.: 91 724 28 80 Fax. 91 724 90 81

Friendware

www.friendware-europe.com

CD-ROM
PC

cryo
INTERACTIVE

www.cryo-interactive.com

DPI Comunicación

Copyright © MCMIC Cryo Interctive Entertainment. Todos los derecho reservados.